GAMBLER 12/95

MORTAL KOMBAT 3 - tajne ciosy!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

grudzień

12

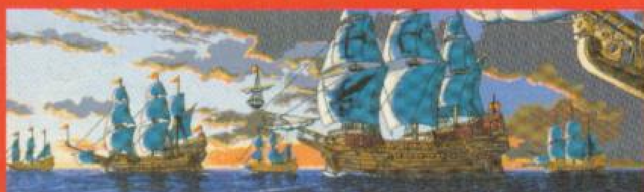
ROK 95

Cena 2zł 60gr (26 000 zł)

Gramy!

Dungeon Master 2

WSZYSTKO O GRZE!



Uncharted Waters



The Need for Speed



BYŁEŚ grzeczny?



Jak Babcię kocham!



To masz prezencik...

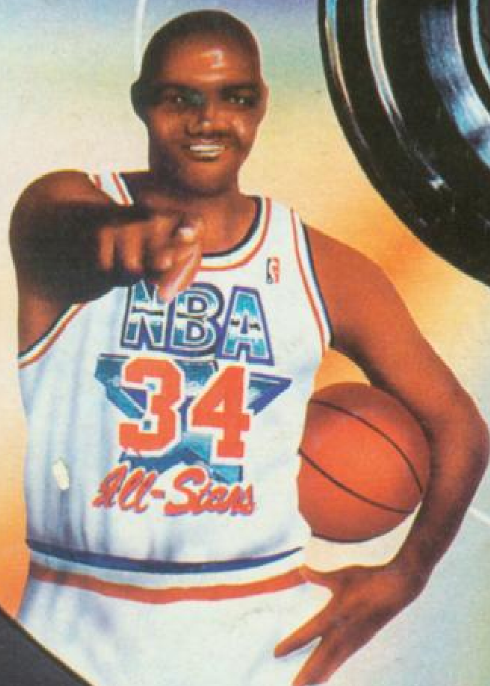


Fuuuj!!!

Nie? To naści rózeczkę!

Najlepsze gry roku 1995

#1



GAMBLERIADA i TURNIEJ: było TAK!



STONEKEEP

JUŻ W SPRZEDAŻY

Gra w którą zawsze chciałeś zagrać



















Stonekeep to pięć lat pracy stu osobowego zespołu i ponad pięć milionów dolarów zainwestowanych w produkcję. Niesłychaną swobodę połączono z realistyczną renderowaną grafiką. Olbrzymi, nieznany świat tętniący swoim własnym życiem czeka na Ciebie...

POLSKA INSTRUKCJA
PRZYSTĘPNA CENA

Autoryzowany dystrybutor w Polsce - CD Projekt

Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel./fax (0-22) 672-80-18, Biuro handlowe: Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51

sprzedaż prowadzą również: ■ ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1, 85-037 Bydgoszcz, tel. (0-52) 45-67-36; ■ KOMPAN, ul. Armii Krajowej 46, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 61-41-46; ■ LANSER, ul. Skrzydlata 1a, Elbląg, tel. (0-50) 33-93-65; ■ ARTICA SALON KOMPUTEROWY, ul. Grunwaldzka 45, Gdańsk, tel.(0-58) 46-18-27; ■ ARTICA, ul. Jana Matejki 6, 80-952 Gdańsk, tel./fax (0-58) 47-02-86; ■ B.P. COMPUTER, ul. Szkolna 8/2, 40-006 Katowice, tel. (0-3) 153-7323; ■ BETA, ul. Pułaskiego 24/2, 60-607 Poznań, tel. (0-61) 52-59-83; ■ TECHLAND, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice, tel. (0-64) 34-78-13 ■ KOSMOGONIK, ul. Broniewskiego 13, 08-110 Siedlce, tel./fax (0-25) 25-226; ■ BIG, ul. Lotników 6, 70-414 Szczecin, tel. (0-91) 33-58-65; ■ GAMBIT, Pl. B. Głowackiego 20, 39-400 Tarnobrzeg, tel./fax (0-15) 23-18-88; ■ AVAX, ul. Rozłucka 5/5, 04-029 Warszawa, tel./fax (0-22) 10-69-58; ■ DISCOMP, ul. Sady Żoliborskie 13a, 01-772 Warszawa, tel. (0-22) 24-53-66; ■ RED JACK's! „CD-ROM Bunker", przejście podziemne pod ul. Emilii Plater, Warszawa, Dworzec Centralny paw. 7; ■ STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, ul. Klaczki 4/1, 51-151 Wrocław, tel./fax (0-71) 25-24-58; ■ DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, 00-375 Warszawa, tel. (0-22) 27-87-73

Liście już spadły

...czyli wygląda na to, że listopad mamy już „z bańki". To był ciężki miesiąc, pełen wydarzeń ważnych zarówno dla kraju, jak i dla jego pojedynczych obywateli (w tym redakcji Gamblera). Pełen rozstrzygnięć i nadziei. Pełen deszczu, deszczu ze śniegiem, słońca i chmur, niekoniecznie w tej kolejności.

Jak widać, do pisania zasiadłem w nastroju refleksyjno–gawędziarskim z odchyleniem mgliście jesiennym. Ale jak tu nie popadać w mgliste refleksje, kiedy ja jeszcze nie wiem (a Wy już tak), kto jest prezydentem naszego wielkiego kraju. Nie wiem, bo piszę w rozkroku między I a II turą. Wiem tylko, że nazywa się Kwaśnięsa, albo Wałowski, albo jakoś tak, jak prezydentowi przystoi. Śmiać się, czy płakać? Decyzja zależy od orientacji politycznej.

Odpuśćmy sobie prezydencką kabałę, bo od tego normalny człowiek robi się wprost przeciwny. Zajmijmy się lepiej tym, od czego zaraz lżej na sercu, czyli miłą zabawą. Otóż pod koniec października mieliście okazję zabawić się miło na I PTGK „G" czyli I Polskich Targach Gier Komputerowych „Gambleriada". Pod warunkiem, że dotarliście do stolicy i chciało się Wam stać w gigantycznej kolejce. Było warto, a dlaczego, przeczytajcie sobie na stronach 80-82. Ja tylko dodam jeszcze, że organizatorem tych targów nie była redakcja Gamblera ani Wydawnictwo Lupus, lecz Agencja Reklamowa Greit, której udzieliliśmy licencji na nazwę. Oczywiście, staraliśmy się wspierać organizatora – głównie radami.

Z innych dobrych nowin: redakcja Gamblera ma zaszczyt zaprosić Was na film Mortal Kombat. Dla naszych najwierniejszych Czytelników mamy niespodziankę: darmowy wstęp na seans przedpremierowy. Możecie zobaczyć ten film jako pierwsi! Szczegóły na stronie 55.

Zgredaktor

R O Z D

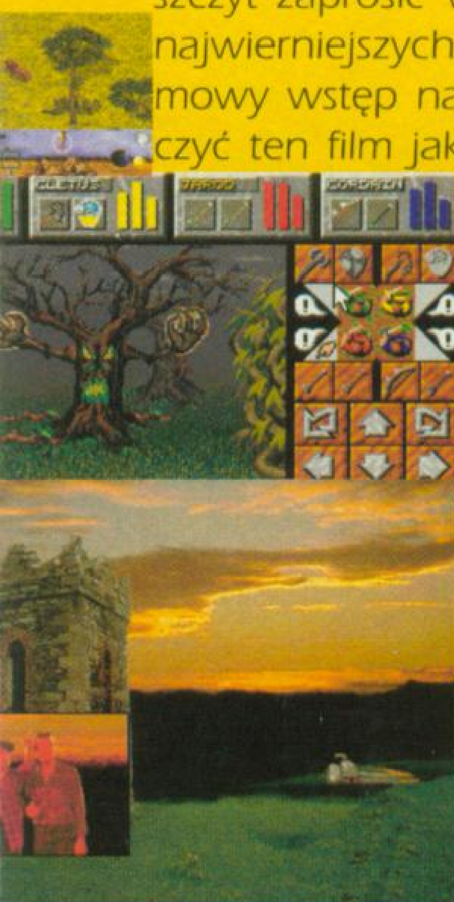
OPISY

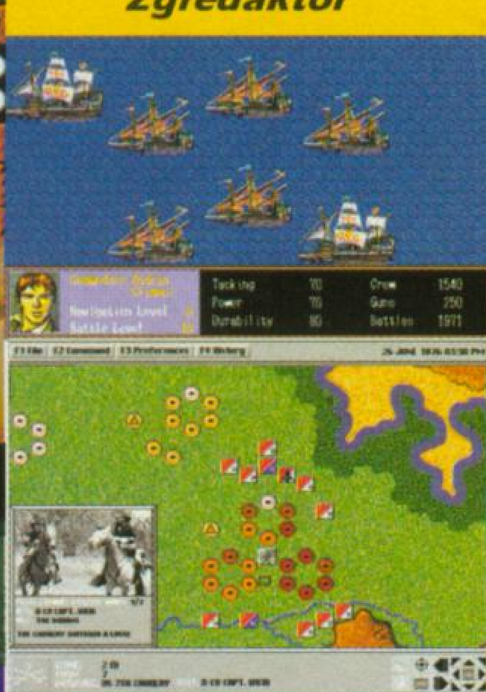
TEMAT NUMERU

LISTY DO REDAKCJI

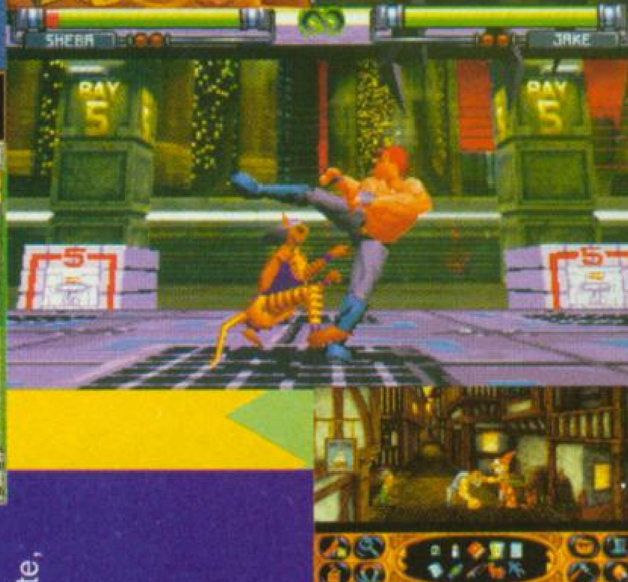
VARIA'tkowo

RECENZJE



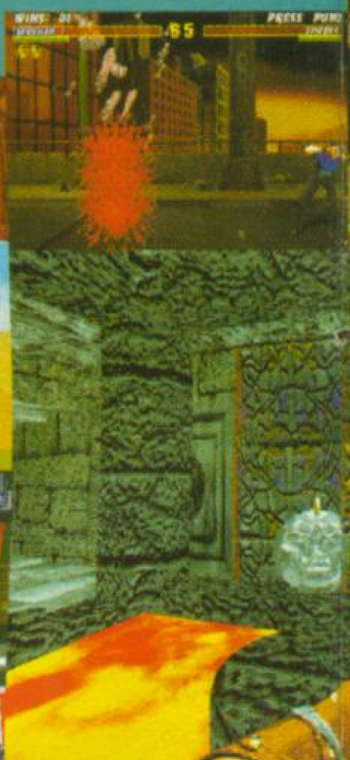












GAMBLER 11/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 12 (25), rok trzeci
GRUDZIEŃ 1995
Nakład: 60 000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

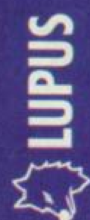
Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk







INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

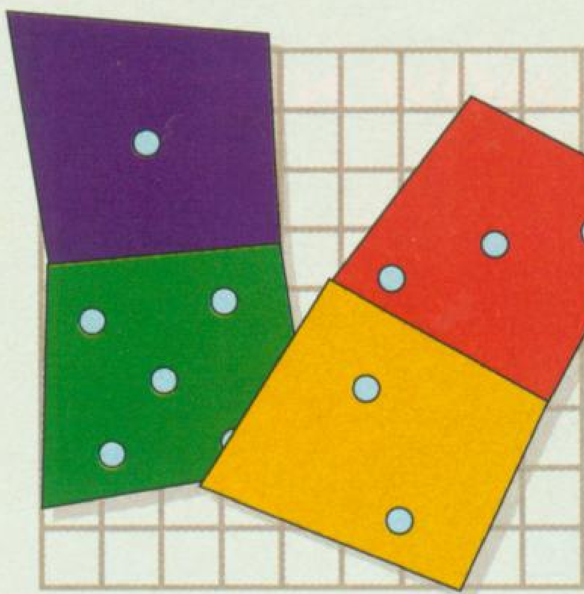
Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych
maszynopisów oraz zastrzega sobie
prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

DUNGEON MASTER 2



Zło znowu powróciło i tylko nasza interwencja może przywrócić pokój i dobrobyt... W Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep akcja toczy się nie tylko w podziemiach, ale także „na zewnątrz". DM2 jest nieco trudniejszy od pierwowzoru, choć na szczęście producent – firma FTL – zbytnio nie przesadził, jak np. w Chaos Strikes Back.

Oprawa

Jeżeli ktoś uważa grafikę SVGA za podstawowy warunek wysokiej jakości gry, spokojnie może z DM2 zrezygnować. W grze, z wyjątkiem wstępu i zakończenia, zastosowano grafikę VGA. Trzeba jednak przyznać, że jest ona bardzo dobra i (co ciekawe) nie pozbawiona humoru. Doskonale animowane postacie, deszcz, pojawiające się i wysychające kałuże, wyładowania atmosferyczne, które nie tylko dają błyski, ale z piorunującym efektem mogą zakończyć nasze przygody, pochodnie oświetlające ściany podziemi, nadlatujące kule ogniste rozświetlające największe ciemności, światła zmieniające natężenie wraz z odległością...

Dźwięk bardzo dobry. Każdy rejon ma swój własny, bardzo nastrojowy podkład muzyczny. Po odgłosach możemy rozpoznać nie tylko dystans, z jakiego dochodzą, ale także kierunek.

Scenariusz i system

jest bardzo dobry. DM2 to nie tylko gonitwa za potworami, ale także seria mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek do rozwiązania. Potężnym atutem gry jest jej logika. Z każdego położenia można znaleźć wyjście... wystarczy się tylko zastanowić.

Dotychczas w grach RPG drużyna i przeciwnik zajmowali sąsiednie pola i wymieniali ciosy... aż do skutku. W DM2, jeżeli dysponujemy przewagą masy, możemy przeciwnika odepchnąć –



Jaskinia nietoperzy

Sala Mistrzów

Podziemia demonów

Lighting

4*Clan

Gold

RA

Solid

OH

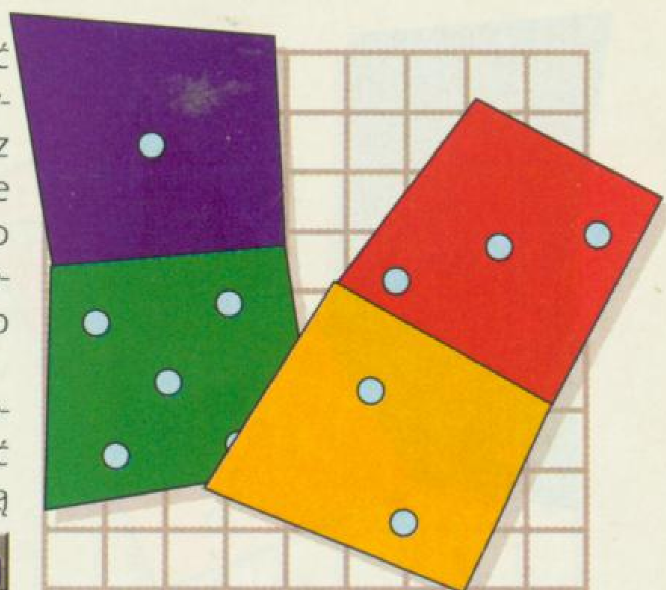
FUL

IJK

Legenda

- zamrażarka
- drabina
- pochodnia
- stół / beczka
- kominek
- Ołtarz Odrodzenia
- okno
- zamek / przycisk
- drzwi / brama
- ważniejsze przedmioty
- nisza
- Teleport
- fontanna
- strażnik
- oferta kupca
- woda
- płomień
- filar / maszyna
- minerał / roślina
- ukryte przejście
- Ołtarz Klanu
- bagno
- otwór
- głaz
- nagrobek
- zapadnia
- schody
- mumia
- płyta
- oko
- kocioł magiczny
- urządzenie
- portal
- nieb. klejnot
- krater
- spadające głazy
- pułapka
- pole teleport.
- taran
- deflektor
- pole ogniowe
- łuk elektryczny
- wir
- klejnot energetyczny
- pole przewodzące
- ruchoma droga
- prawdopodobnie

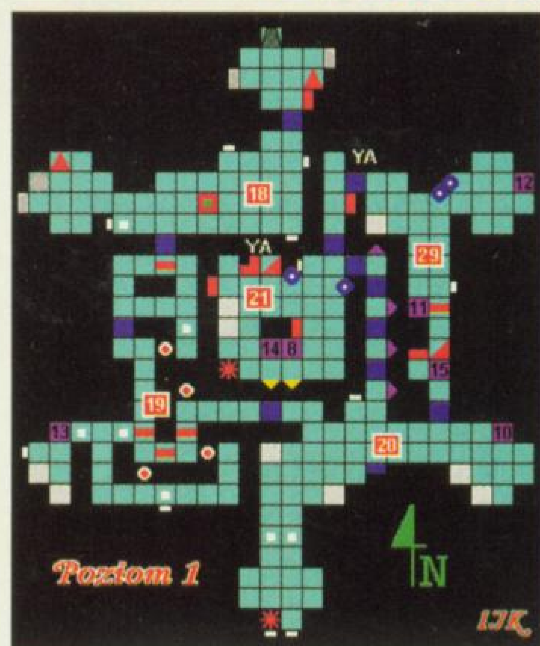
pod warunkiem, że nie ma za nim ściany. Możemy brutalnie spychać wilki w otwory w gruncie, jednak z nosorożcem lepiej tego nie próbować. Jeżeli przeciwnik dysponuje odpowiednią siłą ciosu, to naszych bohaterów też odrzuca do tyłu. W przypadku potwora niematerialnego grupa może spokojnie wejść do... jego środka! Jest to najbezpieczniejsze miejsce w okolicy.



Wreszcie możemy powalczyć z bardziej inteligentnymi przeciwnikami. Wilki potrafią zajść nas z boku, wrogie kolczaki ofensywne usuwają się z linii ognia, ciężko zranione drzewa uciekają, przeciwnicy używają magii nie tylko do ataku, ale i do obrony...

Gdy wkraczamy na nowy teren nie zawsze musimy wdawać się w walkę z pierwszą napotkaną





osobą. W wielu przypadkach, jeżeli nie wejdziemy komuś w drogę (np. blokując przejście), nie jesteśmy atakowani. Oczywiście, każdy staje się kiedyś wrogiem, jednak lepiej, gdy MY wybieramy ten moment.

Jak widać, choć DM2 nie tworzy nowego standardu, jest jednak grą nowatorską.

Sterowanie

zostało znacznie usprawnione. Przede wszystkim dysponujemy



W ROKU 1988 POWSTAŁA GRA DUNGEON MASTER, A WRAZ Z NIĄ NOWY STANDARD W DZIEDZINIE GIER RPG.

możliwością walki „na dwie ręce". Każdą postać można nie tylko przestawić z miejsca na miejsce w grupie, ale także obrócić. Pozwala to nam walczyć przeciwko dwóm grupom przeciwników w korytarzu, dzięki obracaniu znajdujących się z tyłu bohaterów. W sytuacji, gdy drużyna jest otoczona, każda postać może ustawić się w innym kierunku. Oczywiście, skuteczność obrony w takim starciu jest znacznie niższa, ponieważ nie możemy patrzeć na wszystkie strony.

Przedmioty można wkładać do plecaka przesuwając je na górny ekran postaci. Noszona u pasa różdżka magiczna wpływa np. na poziom Mana bohatera. Wszystko dla wygody graczy...

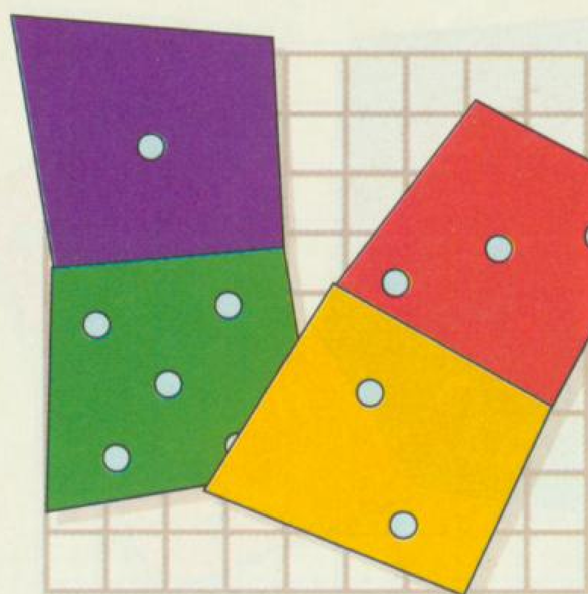
Nowym rozwiązaniem są mapy magiczne. Początkowo bardzo proste, opisujące tylko ukształtowanie terenu. Potem bardziej skomplikowane, dające możliwość wyszukiwania wroga, ukrytych przejść, nadlatujących pocisków...

Scout Map umożliwia wysyłanie magicznego oka, bez którego przejście gry byłoby znacznie trudniejsze, a momentami wręcz niemożliwe. Magiczne oko może poruszać się także między poziomami. Odległość od grupy nie ma większego znaczenia. Można w ten sposób z bezpiecznego miejsca zwiedzać nie znane jeszcze rejony świata.

Minion Map jest mniej użyteczna, dzięki niej można obejrzeć drogę od/do wcześniej wyznaczonego punktu

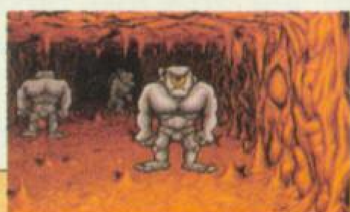
Wybór postaci

Zaczynamy grę z jedną postacią. Jest to Torham Zed. Pozostałych członków grupy musimy uwolnić z „zamrażarek". Każdy bohater ma określone cechy i umiejętności. Wykaz dostępnych



postaci znajdziecie w tabeli.

Cechy i umiejętności rosną wraz z rozwojem gry. Także tutaj ważna jest jednak wielkość początkowa, szczególnie dotyczy to zdrowia. Lepiej nie wybierać osób z poziomem punktów życia poniżej 50. Mana ma nieco mniejsze znaczenie, ponieważ istnieje wiele przedmiotów zwiększających jej poziom nawet o 40 punktów.



Czary

tworzy się za pomocą energii Mana. Zaklęcie składa się z symboli, które należą do czterech grup: mocy, żywiołu, formy i klasy. Sylaby czaru (patrz rysunek) muszą być wypowiadane w odpowiedniej kolejności. Skuteczność zależy od umiejętności danej osoby, dlatego trzeba zaczynać od prostych zaklęć o niewielkiej mocy. Mana zużywa się podczas tworzenia czarów, odbudowuje się ją pobierając z otoczenia.

Kompletny zestaw czarów umieszczony jest w tabelach. Chciałbym jednak wspomnieć tutaj o kolczakach. Są to kule, które atakują potwory za pomocą błyskawic. Kolczaki ofensywne wyszukują i atakują wroga. Znacznie skuteczniejsze są kolczaki defensywne. Unoszą się nad wybranym polem i atakują wkraczających na teren intruzów. Są doskonałą bronią, szczególnie jeżeli używa się ich w dużych grupach. Najlepiej tworzyć te grupy po przekątnej obszaru, w ten sposób każde pole kontrolowane jest przez dwa kolczaki.

Przedmioty

Dokładne dane znajdują się w tabelach. Wartość obronna i bojowa podana jest w przybliżeniu.

Magia czarodziejska



- Pochodnia
- Otwieranie/zamykanie
- Niebieska kula
- Trująca chmura
- Kula ognista
- Trująca strzała
- Niszczy niematerialne potwory
- Niewidzialność
- Telekineza – odpychanie
- Telekineza – przyciąganie
- Błyskawica
- Pole szybkości
- Łuczywo
- Ciemność
- Kolczak ofensywny



O broni miotającej

Broń dalekiego zasięgu	Wartość bojowa	Waga
Speedbow	5,25	3,0
Crossbow	4,5	2,8
Bow	3,5	1,0
Poison Dart	2,5	0,3
Shuriken	1,5	0,1
Sling	1,5	1,9
Pociski		
Slayer arrow	6,0	0,2
Arrow	3,5	0,2
Rock	1,75	1,0
Dodatki		
Quiver	–	0,7 [1]

[1] Bez strzał.

Kilka światłych uwag

A. Jeżeli burza nasila się, warto przeczekać najgorsze „piorunowanie". Bezpieczne miejsca to budynki, podziemia oraz „bramy drzewne" między terenami.

B. W żadnym wypadku nie należy atakować strażnika ani kupca. Jeżeli nawet pokonamy pierwszego, drugi po prostu ukryje się.

C. Rośliny i minerały „odrastają" po pewnym czasie.

D. W DM2 bez przerwy pojawiają się nowe potwory. Niekiedy natychmiast (nietoperze), kiedy indziej po długim czasie (czarnoksiężnicy). Z nielicznymi wyjątkami (drzewa) praktycznie nie jesteśmy w stanie „oczyścić" terenu.

E. Na wyższych piętrach zamku zatakują nas kolczaki ofensywne – pojedynczo lub w grupach (po 2–3).

Biżuteria

Naszyjniki	Efekty magiczne	Waga
Jewel of Symal	+6 Anti-Fire	0,2
Rune Charm	–	0,2
Illumulet	światło	0,2
Moonstone	+3 Mana	0,2
Clan Chief Gem	–	0,2
Mezmar	+5 Dexterity	0,2
Suzerain	+10 Mana	0,3

Różdżki

	Mana	Cechy magiczne	Waga	Wartość bojowa
Staff	+5	UM-FUL LO-ZO	2,6	1,25
Bainbloom	+6	EE-OH-VEN	0,8	
Rainbow Wand	+10	ON-OH-IR-RA EE-OH-EW-DAIN	0,1	
Serpent Staff	+10	UM-YA-IR-DAIN UM-FUL-BRO-NETA PAL-DES-EW	3,3	
Rogue Stave	+13	Confuse	0,9	1,5
Spiral Staff	+15	Freeze MON-OH-EW-ROS UM-OH-KATH-RA	3,0	1,0
Combat Staff	+20	Heal	3,5	3,0
Emerald Orb	+30	PAL-DES-VEN	2,9	1,5
Staff of NETA	+30	Heal PAL-OH-EW-NETA ON-FUL-BRO-NETA	2,1	
Numenstaff	+40	ON-DES-IR-SAR UM-FUL-IR (seria)	3,6	

Przedmioty magiczne

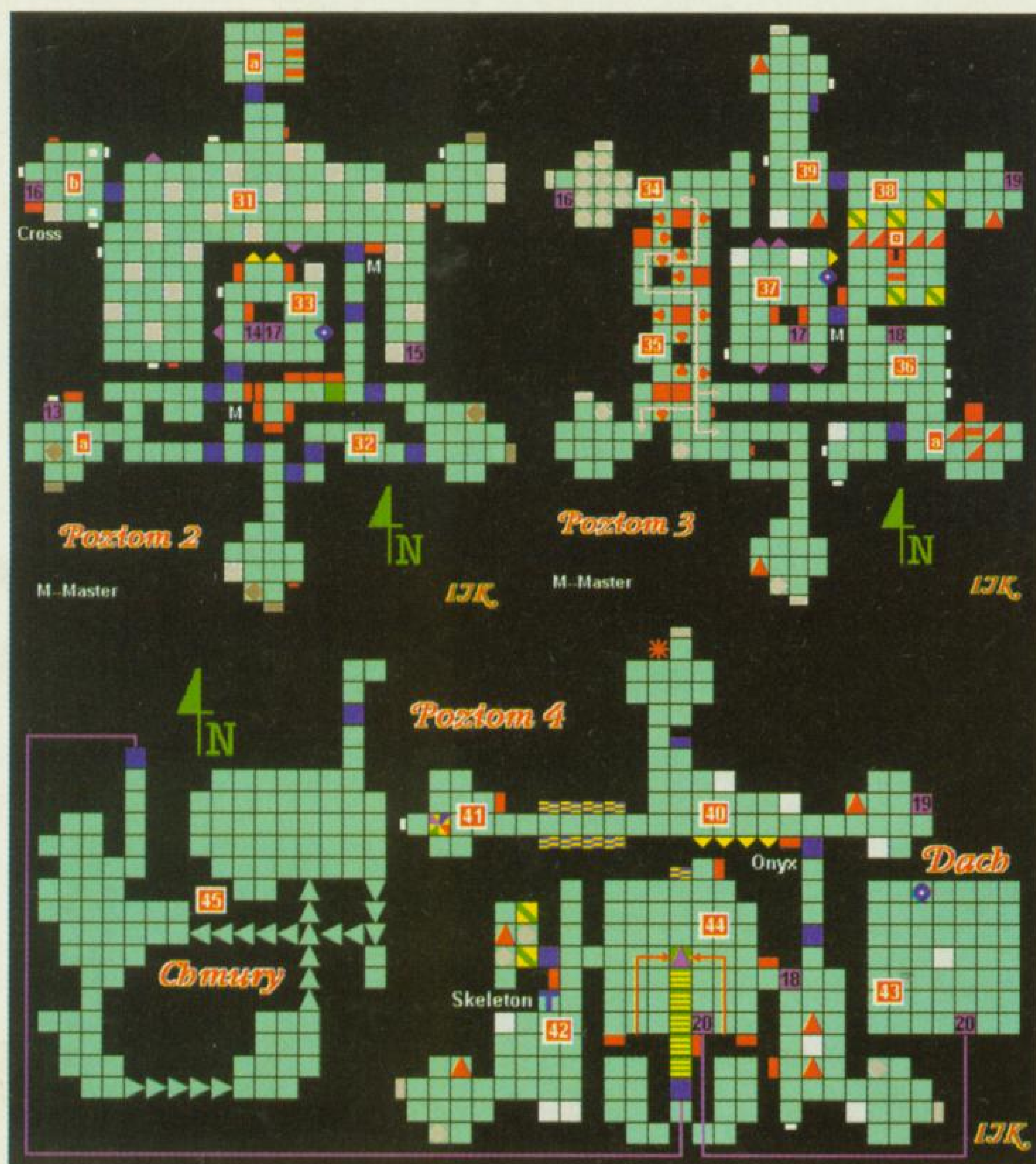
Przedmioty	Wpływy magiczne	Cechy magiczne	Waga	Uwagi
Kalan Gauntlet	+20 Mana	PAL-OH-KATH-ROS PAL-OH-KATH-KU	2,0	Wartość bojowa 2,25
Stormring	–	MON-OH-KATH-RA	0,1	
Eye of Time	–	LO-OH-IR-ROS	0,1	Freeze
Magical Box	–	–	0,9	Freeze
Scarab	+5 Mana	MON-YA-IR	0,8	



DUNGEON MASTER 2

FTL/Interplay 1995
Role-playing
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Garderoba

Hełmy	Wartość obronna	Waga
Armet	2,0	1,9
Great Helm	1,25	2,0
Mail Helmet	1,25	1,6
Bascinet	1,0	1,5
Helmet	0,75	1,2
Horned Helm	0,5	0,9
Bandana	0,1	0,1

Zbroje i kurtki	Wartość obronna	Waga
Mithral Mail	2,5	3,5
Torso Plate	2,5	12,0
Breastplate	1,5	4,5
Scale Hauberk	2,25	5,4
Brigandine	1,0	1,7
Leather Jerkin	0,75	1,1

Wartość obronna i waga do 0,5: Doublet, Tunic, Fine Robe, Top, Black, Top, Bodice, Cape.

Nagolenniki i spodnie	Wartość obronna	Waga
Mithral Huke	2,5	4,1
Leg Plate	2,0	8,0
Scale Mail	1,25	4,1
Thigh Plates	1,0	3,3
Leather Pants	0,75	1,0

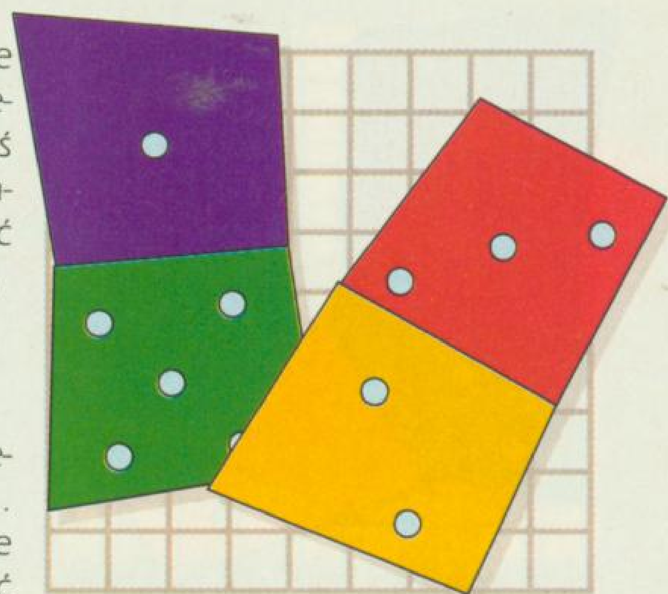
Wartość obronna i waga do 0,5: Huke, Blue Pants, Fine Robe, Gunna, Black Shirt, Tabard.

Buty	Wartość obronna	Waga
Mithral Hosen	2,0	0,1
Foot Plate	1,5	2,8
Greaves	1,25	1,6
Black Boots	1,0	1,6
Leather Boots	0,75	1,8
Sandals	0,1	0,6

Tarcze	Wartość obronna	Waga
Small Shield	1,5	2,1
Wood Shield	1,0	1,4

Podobnie jak w DM moc magiczna przedmiotów wyczerpuje się wraz z ich używaniem. Dlatego lepiej stosować je oszczędnie.

Potrzebne do ukończenia gry przedmioty możemy znaleźć, kupić w sklepach, a niektóre nawet stworzyć. Handel ma w DM2 duże znaczenie. Możemy zarabiać, sprzedając „surowce naturalne": grzyby, kwiaty, zdobytą broń, zabite nietoperze, steki z nosorożca... W zamian mamy dostęp do lepszej broni, wygodniejszego ubrania, mocniejszych zbroi, magicznych różdżek...



W przypadku sprzedaży nie możemy się targować. Jeżeli zdecydujemy się na nabycie jakiegoś przedmiotu, jest to bardzo wskazane. Możemy wtedy uzyskać znacznie korzystniejsze warunki.

System monetarny

jest prosty: 4 miedziaki dają srebrną monetę, 4 srebrne – złotą... Warto pamiętać, że pieniądze ważą, dlatego lepiej wymieniać

Twój arsenał

Broń	Wartość bojowa	Waga	Cechy magiczne
Vorax	5,0	6,5	
Techmace	4,75	4,1	
Blue Steele	4,0	3,7	
Morningstar	4,0	5,0	
Vorpal Blade [1]	4,0	3,0	
Fury	3,75	4,7	światło, EE-FUL-IR
Tempest	3,5	3,0	światło, PAL-OH--KATH-RA
Excsymyr	3,5	3,3	podwójne uderzenie, +10 Mana
Axe	3,25	4,3	
Katana	3,0	3,5	
ZO Blade	3,0	1,0	MON-ZO
War Club	3,0	6,0	
Sabre	2,75	3,3	
Mace	2,75	3,1	
Rapier	2,75	2,6	
Sword	2,5	3,2	
Machete	2,25	2,8	
Club	2,0	3,6	
Scythe	2,25	2,6	
Meteor Metal	2,0	4,4	
Dagger	1,0	0,5	
Torch	0,75	1,1	światło

[1] – Skuteczny w przypadku istot niematerialnych.

Panel kontrolny



- A. Wybrana postać
- B. Zmiana imienia
- C. Muzyka, FX
- D. Operacje dyskowe
- E. Odpoczynek
- F. Wyjście z ekranu
- G. Cechy przedmiotu/postaci
- H. Jedzenie i picie
- I. Ubiór, niesione przedmioty
- J,K. Przedmioty przytroczone do pasa
- L. Zaspokojenie głodu i pragnienia
- M. Podstawowe cechy postaci
- N. Przedmioty gotowe do użycia
- O. Panel czarów
- P. Szyk grupy
- R. Wybór przywódcy
- S. Ikony ruchu
- T. Plecak

je w sklepach na wyższe nominały (zielone, czerwone i błękitne kamienie) – można to robić po stronie sprzedaży, wręczając kupcowi pudełko z gotówką. Lepiej nie lokować dużych kwot w niebieskich kamieniach – większość przedmiotów jest tańsza, nie będziemy mogli wytargować niższej ceny...

Podsumowanie

DM2 to gra bardzo dobra, tak pod względem oprawy, jak i scenariusza czy grywalności. Podobnie jak pierwowzór przeznaczona jest dla szerszego grona odbiorców niż tylko pasjonaci RPG. Choć nie tak nowatorska, jak zapowiadany Stone Keep, posiada jednak wiele interesujących elementów. DM2, w odróżnieniu od pierwowzoru, nie tworzy nowego standardu. Jednak twierdzenia, że ma wartość wyłącznie wspomnieniową (pojawiające się w zagranicznych i polskich czasopismach) świadczą, że autorzy tych wypowiedzi mieli z grą styczność przez jakieś 30 minut... To jedna z najlepszych gier RPG.

Jacek Ilczuk

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

PPS W następnym numerze wielki konkurs Dungeon Master 2, organizowany wspólnie przez redakcję Gamblera i firmę CD Projekt, dystrybutora DM2 w Polsce.

Wymagania sprzętowe: 386DX/25, VGA, 4 MB RAM, 23 MB na HDD, mysz.

Dystrybucja (tylko wersja CD): CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 139 zł.

Sylabizacja zaklęć



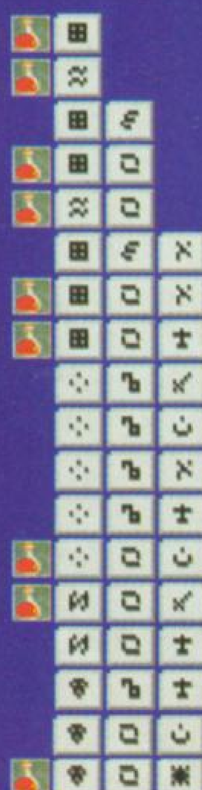
Sala Mistrzów

Miejsce	Bohater	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	Torham Zed	83	77	14	49	53	54	45	30	38	50	a	ne	n	n
1	Kol Del Tac	94	36	0	57	58	35	49	42	38	56	a	n	–	–
2	Het Farvil	32	47	33	35	49	53	38	47	44	38	–	n	a	–
3	Equus	95	85	2	58	30	36	50	30	32	57	ne	a	–	–
4	Bane Blade Cleaver	91	80	3	50	58	39	49	30	30	50	j	–	–	–
5	Cletus [A]	100	70	5	60	30	32	50	40	63	58	a	n	–	–
6	Tresa Vulpes [B]	47	67	17	47	54	42	31	35	47	48	–	a	–	n
7	Seri Flamehair	43	72	32	30	46	51	45	42	50	34	–	–	j	ne
8	Uggo the Mad	88	65	10	55	37	30	47	52	30	54	a	n	–	ne
9	Aliai Mon	65	75	12	45	45	48	42	40	40	46	ne	ne	ne	ne
10	Saros Shadow Follower [C]	72	50	24	37	35	55	38	45	45	40	–	–	ne	j
11	Jarod Nightwielder	62	85	20	37	59	52	40	52	33	40	–	n	–	a
12	Odo Alu Kailo [D]	60	55	19	55	30	41	44	35	40	54	n	–	a	–
13	Anders Light Wielder	28	47	36	33	59	45	55	55	30	37	–	n	–	a
14	Cordain Dawnkeeper	57	68	22	35	40	42	40	55	59	38	n	–	a	ne
15	Graen Ozbor	35	47	40	35	52	60	33	48	33	38	–	ne	n	a

Cechy: 1 – zdrowie; 2 – siły życiowe; 3 – Mana; 4 – siła; 5 – zręczność; 6 – mądrość; 7 – żywotność; 8 – odporność na atak magiczny; 9 – odporność na ogień; 10 – obciążenie w kg. **Umiejętności**: 11 – wojownika; 12 – ninja; 13 – kapłana; 14 – maga.
Poziom: j – journeyman (czeladnik); a – apprentice (uczeń); n – novice (nowicjusz); ne – neophyte (neofita).
Przedmioty magiczne: [A] – Illumulet; [B] – Jewel of Symal; [C] – Staff, Cloak of Night; [D] – Staff.

Magia kapłańska

Napój sił życiowych
Napój leczący
Magiczna osłona
Tarcza magiczna
Odtrutka
Tarcza elektryczna
Napój mądrości
Napój żywotności
Pole siły
Pole zręczności
Pole mądrości
Pole żywotności
Napój zręczności
Napój siły
Tarcza ogniowa
Kolczak defensywny
Odbicie czaru
Napój Mana



Garderoba magiczna

Typ	Helm	Plate	Poleyn	Greave	Shield
Tech	+15 Wisdom 2,75s, 3,5w	+30 Anti-Magic 4,75s, 14,1w	– 3,0s, 9,0w	– 2,25s, 3,1w	+10 Anti-Magic UM-ZO-BRO-ROS Teleport 3,0s, 4,0w
Fire	+10 Anti-Fire 2,25s, 2,1w	+1 poziom Fighter +15 Strength 2,5s, 4,7 lub 10,8w[1]	+12kg obciążenia	+4Anti-Fire 2,75s, 8,1w	+10 Anti-Fire EE-OH-EW-KU 0,75s, 2,5w 5,5s, 4,0w
RA-SAR	+15 Dexterity 2,5s, 1,7w	+20 Mana 4,0s, 7,5w	— 2,75s, 6,2w	— 2,25s, 2,2w	LO-OH-EW-SAR 2,75s, 3,2w
Crystal	x	x	x	x	PAL-YA-IR-DAIN 2,25s, 3,4w
SAR	x	x	x	x	–1 poziom Priest Hit[2] 2,0s, 3,4w
Cloak of Night	x	+10 Dexterity 0,0s, 0,4w	x	x	x

x – brak; s – wartość obronna; w – waga w kg, [1] – Występują dwie wersje, w zależności od płci. Co ciekawsze, damska jest znacznie lżejsza od męskiej, a doskonale pasuje na mężczyznę..., [2] – Możliwość atakowania przeciwnika.

THE LAST DYNASTY

W jakimś Zadupiu lub innej tego typu mieścinie, gdzieś w Stanach, żyje sobie dwóch gości: Mel i Dok. Obaj są sierotami, a tak właściwie to nikt nie wie, skąd się w ogóle wzięli. Nie wiadomo nawet, czy są braćmi, czy po prostu dobrymi przyjaciółmi.

Gdy zostali przysłani z Paryża do miejscowego sierocińca, od razu stali się przywódcami

Uzbrojenie myśliwca Arrow

LASERY – dostępne w każdej misji, jednak potrafią się rozładować przy nadmiernym używaniu. Trzeba wtedy troszkę poczekać na ich regenerację, a to często może kosztować życie.

RAKIETY – pociski dalekiego zasięgu, znakomite w walce ze zwartą formacją wrogich statków kosmicznych. Rakięta, wystrzelona między takie statki, eksploduje w ich pobliżu i niszczy od kilku do kilkunastu jednocześnie (w zależności od tego, jak daleko są od epicentrum eksplozji).

POCISKI ZDALNIE STEROWANE – najlepiej używać ich przeciwko szybkim myśliwcom, takim jak Stinger. Musimy „zalockować” taki pocisk na wybranym myśliwcu. Po wystrzeleniu możemy być prawie w 100% pewni sukcesu, gdyż pociski same znajdą i zniszczą cel.

MINY – używane w wypadku, gdy nieprzyjacielski statek kosmiczny leci tuż za nami. Wyrzucone wtedy miny znajdą się nagle na drodze myśliwca, który ma raczej marne szanse. Najczęściej nadziewa się na jedną z nich i nie muszę pisać, co dzieje się dalej.

Typy statków kosmicznych


ALBATROS: wielofunkcyjny myśliwiec, używany przez Irona w misjach różnego typu. Charakterystyczna jest jego odporność. W praktyce – jeden z łatwiejszych celów.


ARMOURY (Zbrojownia): dostarcza amunicję wrogim statkom. Wolny i nieuzbrojony. Jeśli możesz, zniszcz go – pozbawisz nieprzyjaciela broni.


ARROW (Strzała): szybki, zwrotny i dobrze uzbrojony. Ty latasz myśliwcem właśnie tego typu. „Strzały” tworzą flotę Yannisa Raauqa.


BARGE (Galar): statek użytkowy stosowany przez flotę Irona do przenoszenia surowców.


BASE (Baza): bazy są czymś w rodzaju stanowisk dowodzenia wrogiej floty. Są trudne do zniszczenia, ale nieuzbrojone. W części przygodowej poruszasz się po takiej właśnie bazie.

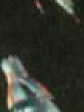

BOMBER (Bombowiec): powolny, ale ciężko uzbrojony statek. Wchodzi w skład floty Lorda Irona. W starciu z nim nie masz żadnych szans, dlatego jedynym wyjściem jest natychmiastowa ucieczka.


CARRIER (Transportowiec): wrogi statek kosmiczny używany do tranportowania lub wystrzeliwania myśliwców. Ciężko uzbrojony i trudny do zniszczenia.


CHANGER: satelita używany do zagłuszania sygnałów kontrolujących statki kosmiczne. Stosowany przez ludzi Irona do ochrony planet – „miesza zmysły” alianckim komputerom pokładowym, co powoduje utratę kontroli nad statkiem.


EAGLE (Orzeł): nieprzyjacielski statek kosmiczny używany do ataków grupowych na wyizolowane cele. Niezbyt silny, lekko uzbrojony, ale łatwy do manewrowania. Pozbędziesz się go za pomocą rakiet.

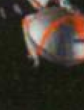

LIGHTNING (Piorun): wrogi myśliwiec kontrolowany przez komputer, lata tylko w zwartych formacjach. Jeśli widzisz obok siebie kilka Ligtningów, strzel między nie rakietą – pozbędziesz się wszystkich.


PULSER: dostarcza energii wrogim statkom kosmicznym. Jest powolny i nieuzbrojony. Zniszcz go, jeśli tylko masz okazję.


SCRAMBLE (Szarpacz): używany przez wrogów do zagłuszania danych, przekazywanych przez komputery pokładowe zainstalowane na statkach kosmicznych. Działa podobnie jak Changer.


SHADOW (Cień): dobrze uzbrojony, ale powolny. Tworzy flotę Ruimela, przywódcy Swashbucklerów.


SHUTTLE (Prom): aliancki statek użytkowy. Stosowany do transportu wszelkiego rodzaju materiałów przez Ruimela i jego ludzi. Powolny i nieuzbrojony.

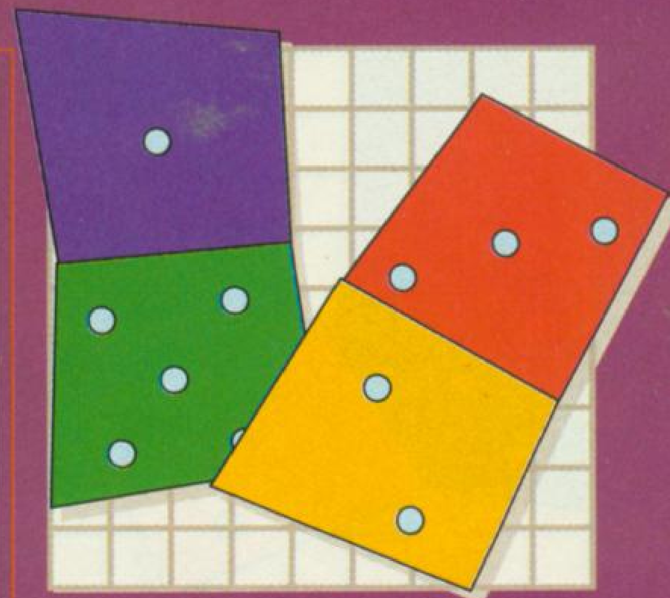

STINGER: bardzo łatwy do manewrowania i niezwykle trudny do zestrzelenia z powodu specyficznego kształtu. Jeśli masz rakiety, używaj ich do pozbycia się Stingera.



THUNDER (Grom): istnieją tylko dwie jednostki tego typu. Jedna z nich jest pilotowana przez Ruimela, druga – przez jego porucznika, Houvta. Thunder jest ciężko uzbrojony, ale powolny.




WARHEAD (Głowica): statek używany do trenowania młodych pilotów. Wbrew pozorom, dość często można go spotkać w różnych misjach (Iron widocznie lubi posyłać młódź pod topór).

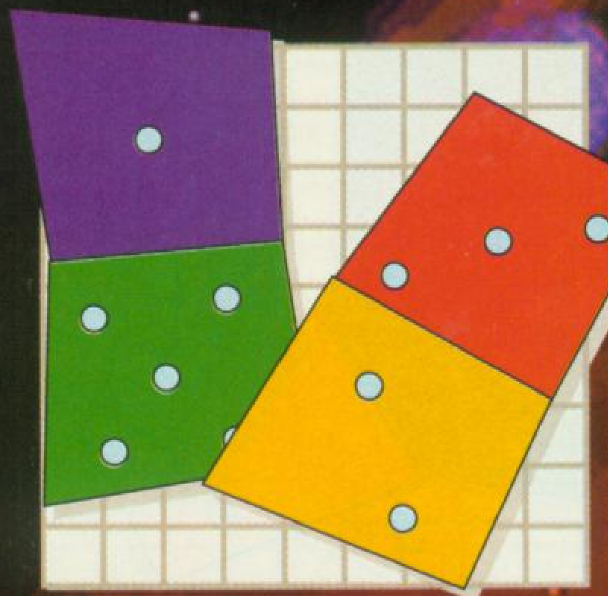



WARLOCK (Czarownik): używany do eskortowania bądź ochrony wrogich baz lub konwojów. Prosty do rozwalenia.


WARRIOR (Wojownik): silny i dobrze uzbrojony wrogi myśliwiec. Żeby się go pozbyć, musisz mu wpakować w d*.* niezłą dawkę amunicji.


WASP (Osa): bardzo szybki nieprzyjacielski statek kosmiczny, ale lekko uzbrojony. Gdy leci prosto na Ciebie, wal do niego laserami. Jeśli go gonisz, potraktuj rakietą.

ZA SIEDMIOMA GALAKTYKAMI, ZA SIEDMIOMA UKŁADAMI SŁONECZNYMI, ZA SIEDMIOMA PLANETAMI ISTNIEJE PLANETA, CO ZWIE SIĘ ZIEMIA. MAŁE TOTO, NIEPOZORNE, JEDNAK TU ZACZYNA SIĘ AKCJA GRY THE LAST DYNASTY.





„pensjonariuszy". Dok znał się doskonale na elektronice, zaś Mel w niedługim czasie dorównał mu.

Pewnego razu obaj skroili parę radioodbiorników. Później tłumaczyli się swojemu wychowawcy, panu Hendersonowi, że chcieli zmajstrować urządzenie do wysyłania informacji w kosmos. Sami niezbyt wierzyli, że eksperyment się powiedzie.

Urządzenie jednak zadziałało.

Na Ziemię został wysłany myśliwiec Arrow. Nie dotarł do niej sam – do ogona uczepił mu się wrogi statek kosmiczny, Albatros. Naszemu myśliwcowi udało się jednak szczęśliwie wylądować i zabrać na pokład Mela i Doka.

Podróż przez przestworza trwa długo. Wreszcie statek ląduje na planecie Symest 4, gdzie nasi bohaterowie dowiadują się, że jeden z nich, a konkretnie Mel, jest przedstawicielem ginącej dynastii. Okazuje się także, że ojciec Mela jest w kosmosie wielką szychą.

Mel od razu wczuwa się w swoją rolę. Wraz z Dokiem wskakuje do myśliwca Arrow i na wzór Luke'a Skywalkera leci walczyć ze Złem. To ostatnie reprezentuje Lord Iron, który jak zwykle chce zawładnąć całym światem i pozbyć się wszystkich, którzy ośmielają się stanąć mu na drodze.

W tej chwili wkraczasz do akcji Ty: włazisz za skórę Melowi (czyt. wcielasz się w jego postać).

Na początku musisz trochę polatać. Nie strzelaj jednak bezmyślnie do wszystkiego, co wydaje Ci się statkiem kosmicznym. The Last Dynasty nie należy do gier typu „rozwal wszystko, co się rusza". Tu musisz czasem oszczędzić wrogą bazę kosmiczną, bo w niej uwięzieni są Alianci, których trzeba uratować. Innym razem ludzie Irona zakodują współrzędne planety XB4 i Twoim zadaniem będzie odnalezienie jej. Dokonasz tego, śledząc wrogi statek transportowy sterowany przez komputer – za głupi, żeby zmylić lecący tuż za nim myśliwiec Arrow.

Dopiero po rozprawieniu się z ośmioma (k)olejnymi misjami lądujesz na jednej z nieprzyjacielskich baz kosmicznych, gdzie zaczyna się część przygodowa. Masz za zadanie rozwalić klon Wiedzy Uniwersalnej (Universal Knowledge), czyli kopię zbioru mądrości – wiedzy nagromadzonej przez Dynastię, a skradzionej przez Lorda Irona. Poruszasz się po największej bazie kosmicznej stworzonej do tej pory dla komputera typu PC w formie Virtual Reality (wirtualna rzeczywistość). Cała grafika renderowana jest pod 3D Studio w trybie 640×480×256 i wygląda naprawdę cool! Pomieszczeń tworzących ten skomplikowany labirynt jest tak wiele, że bez narysowania mapki chyba bym się w nim pogubił. Doom czy Rise of The Triad to przy tej grze pestka. Dlatego w solucji opisałem dokładnie, w którą stronę należy iść i kiedy skręcić, by dotrzeć do punktu docelowego.

Gdy już wreszcie przebrniesz przez część przygodową, nie bądź taki dumny, że skończyłeś grę. Tak wcale nie jest – masz przed sobą kolejne dziesiątki coraz trudniejszych misji za sterami myśliwca Arrow. I to nie tak banalnych jak osiem pierwszych – od razu, na „dzień dobry", po opuszczeniu bazy musisz się rozprawić z dwudziestoma myśliwcami nasłanymi przez Lorda Irona.

Dopiero teraz zaczyna się zabawa. Nareszcie Arrow zostaje uzbrojony w broń czterech różnych typów (ich dokładnego opisu szukaj w ramce). Poza tym zaczyna się też liczyć fakt, z jakimi statkami kosmicznymi masz do czynienia. Poczytaj sobie o nich dokładnie i staraj się zapamiętać wygląd, żebyś przypadkiem nie porwał się na Bombera uzbrojony jedynie w lasery.

Grać można prawie bez końca. Grafika jest teksturowana, nie zajmuje więc tak strasznie dużo miejsca na dysku (czyt. na CD). Ponieważ jedna z dwóch części The Last Dynasty, czyli symulator lotu kosmicznym myśliwcem, pożera całą płytkę – oznacza to, iż misji są dziesiątki.

Dodam jeszcze, że latać myśliwcem Arrow w The Last Dynasty wcale nie jest łatwo. Na słabym sprzęcie grafika skacze, a dźwięk nie

Jak szybko dojść do części przygodowej?

TRENING – rozwal po kolei 7 wrogich Albatrosów.

MISJA 1 – tym razem rozwal 2 Albatrosy.

MISJA 2 – rozwal 4 myśliwce Eagle. Nie porywaj się na Carriera – nasz Thunder zajmie się nim po odzyskaniu nad sobą kontroli.

MISJA 3 – poleć na planetę Xymandi, rozwal 7 Albatrosów. Pomogą Ci koledzy ze statków Shadow.

MISJA 4 – nie niszcz wrogiej bazy, bo znajdują się na niej Twoi kumple, których musisz uratować. Zajmij się 9 Warlockami, ponownie masz pomoc w liczbie 7 statków Shadow i kilku Shuttle. Rozwal tylko pole siłowe wokół bazy, nie naruszając jej konstrukcji.

MISJA 5 – leć na planetę XB4, nie rozwalaj Barge, tylko podleć do niego blisko i podążaj za nim – wrogie myśliwce nic Ci nie zrobią. Barge zaprowadzi Cię do XB4.

MISJA 6 – leć na planetę Ridach, nie rozwalaj Changera (satelity). Podleć do niego, a następnie skręć w lewo – zobaczysz Barge i trzy wrogie myśliwce (Warhead). Zajmij się myśliwcami, ale nie ruszaj Barge! Gdy już pozbędziesz się Warheadów, podleć do Barge i leć za nim. Ten przeprowadzi Cię przez pole emitowane przez satelitę pilnującego planety.

MISJA 7 – leć na XB4. Rozwal 4 myśliwce Eagle. Skieruj się na planetę. Twój Arrow wyląduje na latającej platformie, która zawiezie Mela i Doka do bazy. Teraz zaczyna się faza przygodowa.

jest zsynchronizowany z animacją. Gra stawia sporawe wymagania konfiguracji komputera i jeśli ktoś nie pływa w mamonie, a na jego biurku nie stoi Pentium 133 MHz z 64 MB RAM, to może mieć kłopoty. Po pierwsze, gra chodzi pod Windows. Od razu zwiększa to limit wymaganej pamięci RAM. Na pudełku od gierki Sierra umieściła napis „8 MB recommended". Odrzuca to od razu posiadaczy 4 MB, którzy w Polsce stanowią jeszcze większość. Ja na szczęście mam 8 MB, co jednak nie uchroniło mnie przed komunikatem „Out of memory" i grzebaniem w plikach konfiguracyjnych, w celu wyrżnięcia wszystkiego co można.

Natomiast procesor nie musi być jakiś nadzwyczajny. Ja mam UMC 486 SX i nawet strzelanka w trybie 640×480 chodzi u mnie okee. Oczywiście, nie zaszkodzi mieć Pentiumka [Eee tam, gadanie! – Alx]. CD-Złom nie wyrabia się z doczytywaniem animacji. Mowa tu o Double Speed. Jeśli ktoś ma napęd tego typu, to dla Last Dynasty proponuję upgrade do Quad Speed lub nawet szybszego.

Jak już wyposażyłeś się we wspomniany P133, 16 MB RAM i napęd CD o poczwórnej prędkości (zakładam, że każdy gracz ma już jakąś 16-bitową kartę muzyczną), to możesz usiąść do Last Dynasty i cieszyć wzrok jakością wykonania gry. Na gorszym sprzęcie gra naprawdę traci sporo uroku i po prostu szkoda marnować czas na oglądanie animacji o prędkości 3 klatek na sekundę.

Ostatecznie jednak każdy ma swoje gusta. Ja jestem wybredny. Ale może Ty odpalisz sobie Dynasty na 386 SX 16 MHz (ale z 8 MB RAM) z Mitsumi o pojedynczej prędkości oraz 8-bitowym SB i powiesz: czego ten Piła się czepiał?

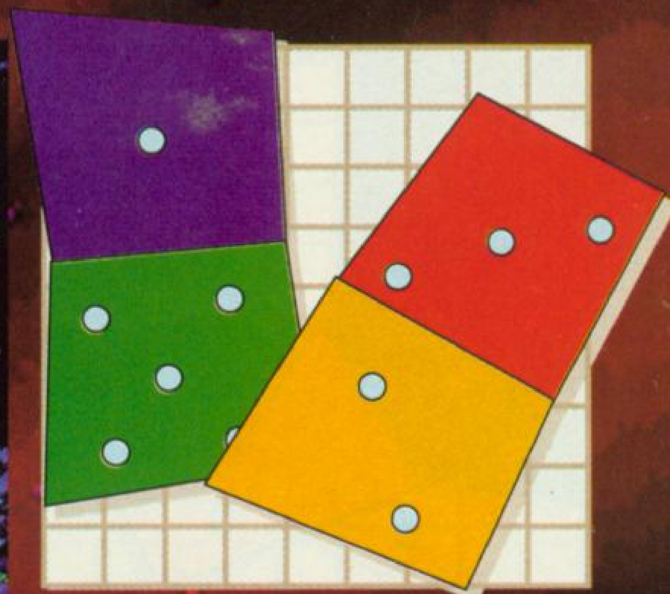
















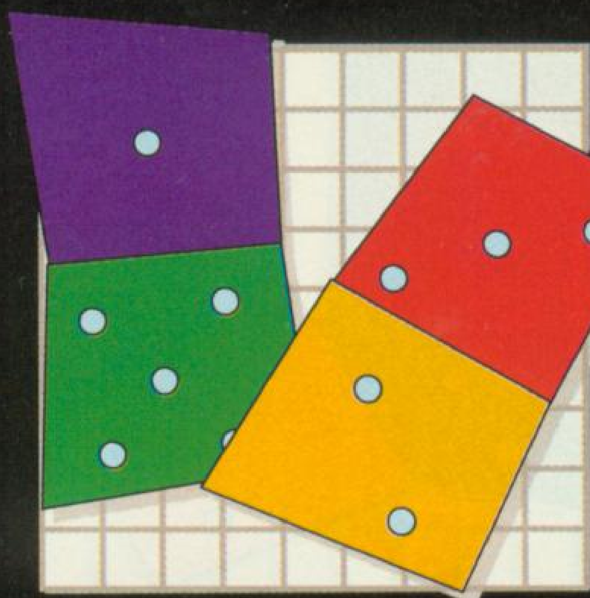
PIŁA (pila@maloka.waw.pl)

PS Pełne rozwiązanie części przygodowej publikujemy w Tete.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66,
642-27-68
fax 642-27-69

THE LAST DYNASTY
Sierra 1995
Zręcznościowo-przyg.
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	90%



UNCHARTED WATERS

MAGIA MORSKICH PRZYGÓD PRZYCIĄGNĘŁA JUŻ WIELU. TY MOŻESZ BYĆ NASTĘPNY – UNCHARTED WATERS DAJE CI OKAZJĘ SPRÓBOWAĆ TEGO, CO DLA NIEKTÓRYCH STANOWIŁO KWINTESENCJĘ ŻYCIA.

Rok Pański 1522. Portugalczycy i Hiszpanie bronią swoich imperiów przed budzącymi się potęgami Anglii i Holandii. Rok wcześniej zginął Magellan, a Cortes zniszczył stolicę Azteków, Tenochtitlan. Wciąż walczą o przetrwanie podupadające Wenecja i Genua. Rozpoczyna się era piractwa, awanturniczych wypraw, wyścigu o panowanie nad koloniami. To także czas wielkich kompanii handlowych i rozwijającego się kupiectwa. Krótko mówiąc – wymarzone miejsce dla żądnego sukcesu gracza.

Zaczynasz, wybierając jedną z sześciu postaci reprezentujących różne narodowości: portugalską, hiszpańską, angielską, holenderską, włoską i turecką. Początki są raczej skromne – dysponujesz niewielką kwotą pieniędzy i równie małym statkiem (z wyjątkiem zawodniczki z Hiszpanii). Twoja głowa w tym, aby w miarę szybko i bezboleśnie dorobić się fortuny.

Charakterystyka postaci

Od razu rzuca się w oczy niezwykle rozbudowany opis każdego bohatera, przywodzący na myśl gry RPG. Współczynniki zmieniają się w czasie gry, w zależności od prezentowanej przez Ciebie postawy. Rozpoczynając zabawę dysponujesz przynajmniej jedną z pięciu zdolności, jakimi są: nawigacja, kartografia, obsługa dział, księgowość i sztuka negocjacji. W niektórych miastach możesz nauczyć się pozostałych umiejętności, wymaga to jednak spełnienia określonych warunków. Ponieważ równie dokładnie jak Ty opisani są wszyscy inni kapitanowie i nawigatorzy w grze, w oparciu o te wiadomości dobierasz sobie współpracowników.

Otrzymujesz również informację o tym, jak Cię oceniają poszczególne państwa (niezależnie od ogólnej sytuacji politycznej). Ocena ta jest wynikiem Twojej działalności na niwie gospodarczej i wojskowej. Jeżeli jesteś u kogoś grubo pod kreską, lepiej nie pokazuj się w porcie tego państwa. Może się to skończyć konfiskatą większej części gotówki.

Każda z postaci wybranych na początku gry ma do spełnienia określone zadanie, można zatem mówić o fabule gry. Jednakże nie odciska ona wyraźnego piętna na Twoich działaniach, choć determinuje ich początki. Sam możesz wybrać karierę, na jaką masz ochotę, bo i tak wszyscy zaczynają praktycznie od tego samego pułapu. W dowolnej chwili możesz jednak wrócić do realizacji osobistego wątku.

Port

Jest to miejsce, z którego niezmiennie zaczynasz swoją wędrówkę. Z prawej strony ekranu uwidoczniono wskaźniki rozwoju handlowego i przemysłowego danego portu. Determinują one





wybór przeznaczonych do sprzedaży towarów oraz statków, które można zamówić w stoczni.

A oto lista ciekawych miejsc w porcie.

Kapitanat – możesz zaopatrzyć się tam w wodę i żywność dla załogi, a także drewno potrzebne do napraw statku oraz amunicję do dział. Ponadto we wszystkich miastach będących stolicami możesz oddać swoje jednostki „na przechowanie". Załogę puszczasz do domu (a raczej do najbliższego pubu), natomiast statek spokojnie czeka na moment, w którym jeszcze Ci się przyda. Opcja „Exchange" umożliwia zamianę – jeden statek zostaje przy nabrzeżu, drugi wraca do służby, a załoga przechodzi z jednego na drugi, co pozwala zaoszczędzić na rekrutacji. Wszystkie pozostałe czynności, tj. naprawy, nabywanie wyposażenia etc. wykonujesz w stoczni.

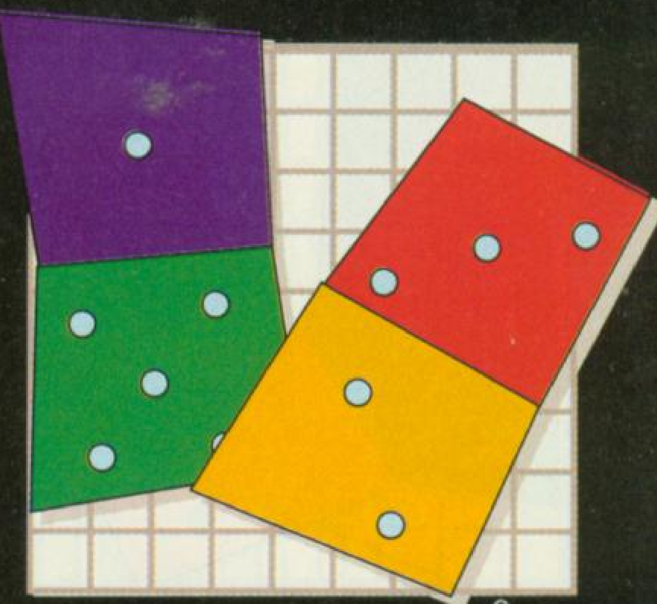
Stocznia – służy przede wszystkim do budowy statków, choć można też kupić używany. Niekiedy cena używanego jest wyższa od ceny nowej jednostki tej samej klasy, co brzmi absurdalnie, ale wiążą się z tym pewne korzyści. Na nowy statek trzeba bowiem czekać niekiedy i dwa miesiące. Przy budowaniu statku określasz swoje preferencje względem rodzaju budulca (najlepsze jest drewno tekowe, prawie niejadalne dla robaków) oraz ile miejsca przeznaczasz na załogę i działa. Każdy statek ma ograniczony pułap ładowności, ale zużytkować go możesz rozmaicie. Gra zasługuje na uznanie, jeżeli chodzi o liczbę typów okrętów. Możesz wybierać od małych jednostek żeglugi przybrzeżnej do ogromnych, jak na owe czasy, karrak i manilskich galeonów (inaczej nao). Trzeba jednak pamiętać, że żaden port nie oferuje wszystkich rodzajów. W stoczni znajdują się także najróżniejsze działa (szkoda tylko, że nigdzie





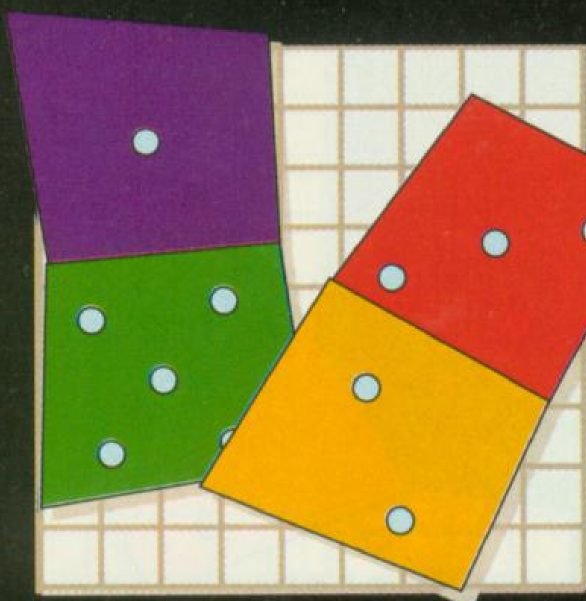
nie ma charakterystyki poszczególnych typów) oraz ozdobne figury montowane na dziobie jednostki. Figura jest deklaracją, ale także chroni przed niebezpieczeństwami morza – a im droższa, tym lepiej chroni. Kolejnym atutem stoczni jest możliwość przeróbki posiadanego przez Ciebie statku – da się od nowa rozplanować wielkość pomieszczeń dla załóg i liczbę dział.

Rynek – najważniejsza instytucja dla każdego handlowca. Tu kupujesz i sprzedajesz towary. Trzeba przyznać, że programistom z Koei nie są obce zasady ekonomii, dzięki czemu ceny nie są sztywne, ale zmieniają się w zależności od popytu i podaży. Można również zaobserwować wahania koniunktury niezależne od Twoich poczynań. Opcja „Market Rate" pozwala Ci obejrzeć ceny wszystkich towarów w danym porcie. Na pewno zauważysz, że są tam także pozycje z podaną ceną zakupu, ale nie można ich kupić! I to jest prawda. Kursy bowiem pokazują również ceny towarów, których sprzedaż nie jest na razie możliwa z powodu niskiego poziomu rozwoju ekonomicznego. Wiele portów specjalizuje się w sprzedaży określonego towaru, zwykle tańszego niż gdzie indziej. Warto mieć ten



fakt na uwadze... Kupując towar możesz się targować i radzę to robić za każdym razem. Im wyższa cena, tym więcej jesteś w stanie z niej „urwać". Poza tym skłonność kupców do ustępstw rośnie w miarę jak zdobywasz sławę (i doświadczenie).

Bank – możesz otworzyć konto, na którym zdeponujesz z takim trudem zdobyte pieniądze. Korzyści są niewątpliwe: oprocentowanie oraz pewność, że nie zależnie od sytuacji (piraci, konfiskata majątku) Twoja gotówka jest bezpieczna. Niestety, z bliżej nie znanych powodów bank nie lubi przechowywać dużych sum – maksymalna wysokość rachunku to milion. Jeżeli rozpaczliwie potrzebujesz pieniędzy, bank może udzielić Ci pożyczki. Oprocentowanie jest naliczane raz na miesiąc. Jeżeli oddasz dług w ciągu -



pierwszego miesiąca, nic nie płacisz. Maksymalna wysokość kredytu ustalana jest na początku gry, a potem systematycznie rośnie wraz z Twoją pozycją społeczną.

Gildia – tu uzyskasz informacje o sytuacji politycznej każdego kraju. Warto zwrócić uwagę na sojusze i blokady – port sojuszniczy sprzedaje taniej towary, blokada oznacza zakaz wstępu do portów danego kraju. Gildia daje również prace zlecone, z reguły dość opłacalne. Stanowią one jednocześnie sposób na szybkie zdobycie sławy. Misji jest wiele, np.: zakup odpowiednich towarów lub ich przewiezienie, doręczenie listu, ściąganie długów czy zwalczanie piractwa.

Pub jest miejscem, w którym szukasz frajerów, gotowych do służby na Twoim statku. Przed rekrutacją warto nastroić ludzi optymistycznie, co następuje po zafundowaniu kilku kolejek. W pubie przesiadują również bezrobotni sternicy oraz kapitanowie innych flot. Tych pierwszych możesz zatrudnić. Ważną personą jest kelnerka – tylko od niej uzyskasz informacje o ruchach flot, a także wskazówki dotyczące Twojego zadania. Najpierw jednak musisz wkupić się w jej łaski – kilka podarków i opowieści o odkryciach załatwią sprawę. W pubie możesz również spróbować hazardu (do wyboru: kości lub oczko). Wbrew pozorom może on stanowić niezłe źródło utrzymania...

Gospoda – możesz w niej przenocować, ale ważna jest także sposobność uzyskania informacji o wpływach politycznych w mieście.

Powyższe instytucje znajdują się w każdym porcie, pozostałe – w niektórych (najczęściej większych).

Sklep – służy do zakupu różnych przedmiotów, potrzebnych bądź nie. Z reguły oferta nie jest dłuższa niż pięć–sześć pozycji i nie zmienia się. Przedmiotów jest dużo – znów narzuca się powiązanie z RPG – i pełnią one rozmaite funkcje: począwszy od biżuterii i wytwornych strojów, którymi obdarowujesz kelnerki z portowych pubów, poprzez przyrządy nawigacyjne i akcesoria okrętowe, do sporego wyboru broni. Warto zaopatrzyć się w kilka sprzętów, np. lunetę, teodolit (lub coś w tym rodzaju) czy oliwę. Sklep prowadzi działalność także w nocy, między godziną drugą a trzecią. Pojawiają się wówczas towary niedostępne w dzień. Pomysł to nieco dziki, ale tylko w ten sposób można kupić najlepsze zbroje i broń. W sklepie możesz sprzedać swoje przedmioty. Niekiedy warto odrzucić pierwszą ofertę, otrzymasz wówczas korzystniejszą propozycję.

Kościół (względnie meczet) – modlitwa przynosi wymierne efekty, które zwielokrotnia dawanie na tacę. Opatrzność czuwa nad Tobą na morzu, proporcjonalnie do uiszczonej taryfy.

Wyrocznia – oprócz mętnych prognoz potrafi udzielić konkretnych informacji, a ciekawe jest zwłaszcza to, co myślą zatrudnieni przez Ciebie nawigatorzy.

W niektórych portach istnieje siedziba kartografa bądź wielmoży, szukającego wiadomości o egzotycznym świecie. Obaj płacą za otrzymane informacje, możesz też nauczyć się u nich sztuki kartografii, a także dowiedzieć, w jakich miejscach znajdują się wioski ze znaleziskami.

Pałac – prędzej czy później spocznie na Tobie wzrok królewski. Władca zleca Ci wykonywanie różnych zadań, zbliżonych do misji w gildii, choć trafiają się i takie fuchy, jak prowadzenie poselstwa. Władcy nagradzają tytułami szlacheckimi, mogą również wspierać Cię złotem i statkami, ale zbytnio na to nie licz. W pałacu otrzymujesz także list kaperski i zwolnienie podatkowe. Zwolnienia podatkowe działają tylko w portach państw macierzystych, warto zatem postarać się o kilka takich dokumentów (czasem można kupić je w sklepie).

W Uncharted Waters istnieją również porty zaopatrzeniowe. Port taki składa się wyłącznie z kapitanatu, gdzie możesz uzupełnić zapasy.

Ważnym elementem gry są inwestycje. Inwestować można w rynek bądź stocznię, w obu przypadkach wiąże się to z podniesieniem odpowiednich wskaźników rozwoju. Nie następuje to od razu – obdarowany musi najpierw „przetrawić" otrzymane pieniądze. Korzyści z inwestycji są znaczne. Przede wszystkim jest to sposób na podporządkowanie sobie miasta (pod warunkiem, że inwestycje były wystarczająco wysokie). Aby tak się stało, trzeba wyłożyć kwotę od 15 do 50 tysięcy, w zależności od portu. Inwestycji nie można wycofać, działaj więc ostrożnie. Drugą niewątpliwą korzyścią jest rozwój miasta. Inwestycje na rynku oznaczają większy wybór towarów po niższych cenach, stocznia natomiast będzie w stanie zwiększyć wybór statków i zmniejszyć dla Ciebie ceny. Nie obiecuj sobie jednak zbyt wiele – inwestycje muszą być prowadzone długo, aby dały efekt.

Morze, nasze morze...

Na wysokie uznanie zasługuje fakt, że gra odwzorowuje cały świat. Oczywiście, w pewnych rejonach nie sposób w wieku XVI doszukać się portów. Można jednak dokonać odkryć geograficznych, a poza tym liczy się efekt – gra zyskuje na autentyczności.

Rozpoczynając grę znasz jedynie kilkanaście najważniejszych portów, resztę musisz odnaleźć. Jest ich w sumie całkiem sporo, mamy nawet swojski Danzig.

Na mapie Twoja flota reprezentowana jest przez jeden statek, widziany z lotu ptaka. Sterujesz osobiście lub zrzucasz to na barki nawigatora. W każdej chwili możesz spróbować zakotwiczyć – postój służy do przeprowadzenia napraw lub wyprawy na stały ląd. Podczas takiej wyprawy czasem uda się znaleźć słodką wodę.

Załoga statku zajmuje się nawigacją, obserwacją i walką. W czasie rejsu (a także w porcie) możesz zmieniać proporcje między tymi grupami w zależności od sytuacji. Każdy statek ma określoną minimalną liczebność załogi, bez której nie nadaje się do użytku. Choć da się wypłynąć w morze i z mniejszą liczbą marynarzy, brak rąk do pracy spowoduje istotne problemy podczas nawigacji. Możesz również zmieniać wysokość dziennych racji żywności i wody. Przy małych racjach zwiększa się prawdopodobieństwo szkorbutu, ale od tego masz kupiony w sklepie sok łagodzący działanie choroby.

Wszystkie statki, jakie spotykasz na pełnym morzu, reprezentują całą flotę. Składa się ona zazwyczaj z 5–7 jednostek, przy czym skład gatunkowy floty zależy od jej rodzaju (wojenna, handlowa). Korzystając z opcji „View" możesz już z dużej odległości rozpoznać gościa. Kiedy dopłynie bliżej, zasięgasz informacji („Gossip") lub rozpoczynasz walkę. Jeśli zostałeś zaatakowany, możesz spróbować walki, ucieczki bądź poddać się.

UNCHARTED WATERS -NEW HORIZONS

Koei 1994
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%











Nawet gdy nie zdołałeś uciec przed bitwą, w trakcie jej prowadzenia możesz też szybko umknąć. W walce biorą udział wszystkie okręty, jednak bezpośrednio dowodzisz tylko okrętem flagowym. Pozostałe otrzymują od Ciebie rozkazy walki lub ucieczki i realizują zadania na własną rękę. Jeżeli dokonasz abordażu okrętu flagowego przeciwnika, może dojść do pojedynku z jego dowódcą. Pojedynek to 10 tur, każda składa się z ataku i obrony. Masz do wyboru trzy strategie ataku i trzy obrony. Kupując broń uzyskujesz informacje, w jakiej strategii ataku sprawdza się ona najlepiej i tę strategię stosuj. Jeżeli w ciągu 10 tur nikt nie osiągnie zwycięstwa, pojedynek kończy się, ale może być zaraz wznowiony. Pokonanie wrogiego kapitana kończy bitwę i jego flota idzie w rozsypkę.

Czeka Cię też wiele innych atrakcji, z których warto wymienić sztormy i piratów. Sztorm można spróbować po prostu przetrzymać, ale zwykle kończy się to tragicznie. Najlepszym sposobem jest wylanie oliwy („Balm"), co uśmierza fale. Silne sztormy najczęściej trafiają się przy zachodnich wybrzeżach Afryki. Duże statki są odporniejsze na silny wiatr. Sztorm można też przeczekać, wychodząc na brzeg.

Jeżeli chodzi o piratów, to z początku możesz spać spokojnie. Jesteś zbyt mało znany, aby prowokować ataki. Sytuacja zmienia się po Twoich awansach i sukcesach handlowych. Piraci zaczynają okazywać Ci względy, goniąc z uporem nawet kilka dni.







Z niespodzianek innego kalibru wypada wymienić śpiew syren (który skłania część załogi do pokonania morza wpław) oraz tajfuny (na widok których wyrzucasz cały ładunek – to jest dopiero niefart).

Niebezpieczeństwo utraty załogi wiąże się również z prowadzeniem prac odkrywczych. Jeżeli znalezisko jest szczególnie interesujące, część ludzi decyduje się na porzucenie żeglarskiego rzemiosła i pozostanie w tej okolicy [lub, co na jedno wychodzi, marynarze zostają przez to szczególnie interesujące znalezisko zjedzeni – Alx]. Odkrycie wiąże się ze znalezieniem wioski – po przybiciu do brzegu możesz spróbować eksploracji. Niekiedy trzeba wejść w komitywę z tubylcami i tchnąć w nich nieco optymizmu za pomocą Twojej żywności („Entertain"). Po zbadaniu wioski możesz ją splądrować – uzyskasz w ten sposób żywność. Potyczka z kmiotkami niesie jednak ryzyko utraty części załogi. I pamiętaj: w każdej wiosce coś znajdziesz.





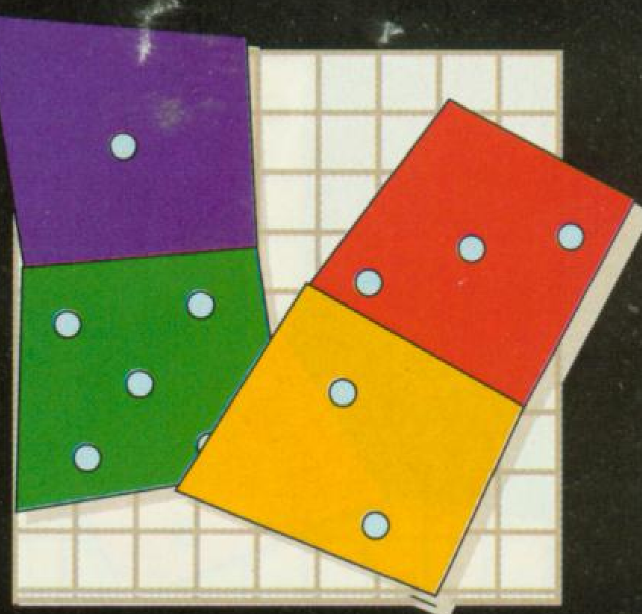
Warto pamiętać, że większość dużych rzek nadaje się do żeglugi. Istnieją nawet dobrze rozwinięte rzeczne porty i wioski.

Porady wilka morskiego

- Najlepsze szlaki handlowe: z Aten (sztuka) do Istambułu (dywany) – można uzyskać nawet przebicie 250 sztuk złota na jednostce; z Hamburga (barwniki) do Oslo (drewno) – do 80 na jednostce; z Timbuktu (kość słoniowa) do Antwerpii (szkło) – 200.
- Handlowcom nie radzę angażować się w bitwy morskie. Wymaga to zatrudniania dużej załogi (najskuteczniejszy jest abordaż) oraz posiadania kilku okrętów, co jest zupełnie nieopłacalne.
- Do celów kupieckich znakomicie nadają się duże okręty wojenne (Flemish Galeon czy Venetian Galeas).
- Opłaca się zainwestować w zakup zwolnienia podatkowego, koszty szybko się zwracają (jeśli jesteś już poważnym handlowcem).

Nie sposób jednak pominąć kilku rzeczy, które się w Uncharted Waters nie udały. Dokuczliwym błędem jest fakt, iż nie można załadować kupionego towaru na kilka statków jednocześnie. Musisz to robić dla każdej jednostki oddzielnie, a każdy zakup podwyższa cenę. W praktyce zmusza Cię to do kupowania coraz większego statku, co tak naprawdę jest nie do pomyślenia. Drugim absurdem jest sposób korzystania z zapasów na morzu. Otóż płynąc dwoma statkami wystarczy załadować żarcie i wodę na tylko jeden z nich. Obie załogi i tak będą zużywać je równomiernie. Ten błąd pomaga nieco w handlu – na mniejszy statek ładujesz zapasy, na większy same towary. Można mieć również zastrzeżenia co do umiejscowienia portów zaopatrzeniowych. Intencją autorów gry była troska, abyś za szybko nie umarł z głodu, ale fakt istnienia już w roku 1522 portów w Australii wydaje się mocno przesadzony.





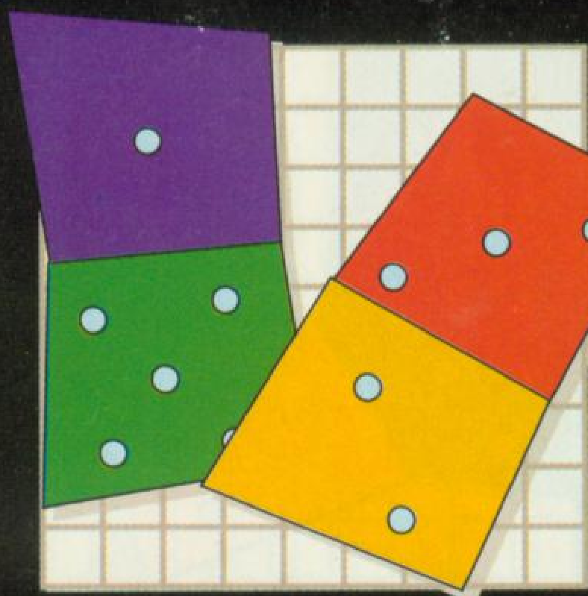
Niezależnie od tych potknięć produkt firmy Koei daje dużo satysfakcji miłośnikom morskich wojaży i handlowych przedsięwzięć. Wprowadzenie do gry elementów RPG mocniej osadziło grę w realiach tamtej epoki i urozmaiciło zmagania. Przy Uncharted Waters bez znużenia można spędzić wiele godzin.

Dźwięk i grafika

Same rysunki nie wzbudzają zachwytu, ale w takiej grze jest to sprawa drugorzędna. Na uznanie zasługuje fakt, że Koei z powodzeniem wykorzystało odstawiony już do lamusa tryb EGA, przy użyciu którego można jeszcze osiągnąć niezły efekt. Natomiast nie pochwalę dźwięku, który jest symboliczny, a muzyczki przypominają wygrywane przez orkiestrę mandolinistów impresje pt. Jak sobie wyobrażam egipską (turecką, włoską etc.) melodię? Powtarzam jednak, że nie ma to większego znaczenia dla gry, bowiem nie o muzykę i obrazki tu chodzi. A zatem wszystkim, których Uncharted Waters wciągną na głębszą wodę gry – silnych wiatrów...

Piotr Lewandowski

Wymagania sprzętowe: 386 SX, 2 MB RAM, CD-ROM.



ŚMIERĆ CZERWONYM!

FIRMA INCREDIBLE SIMULATIONS WYPRODUKOWAŁA NASTĘPCĘ SWOJEJ GRY DEFEND THE ALAMO!, POD NAZWĄ CUSTER'S LAST COMMAND, DOTYCZĄCĄ RÓWNIEŻ WYDARZEŃ Z HISTORII USA. TYM RAZEM CHODZI O NAJBARDZIEJ ZNANĄ (OBOK WOUNDED KNEE) BITWĘ, JAKĄ ARMIA AMERYKAŃSKA STOCZYŁA Z INDIANAMI.

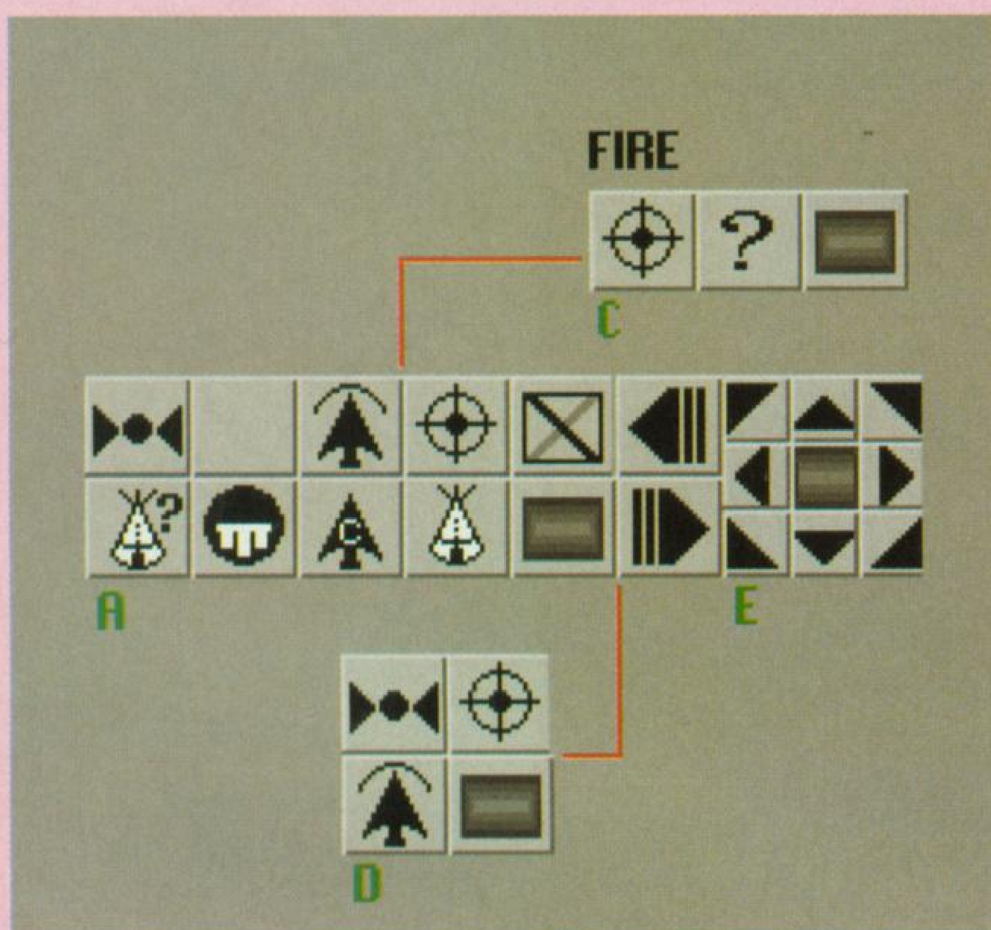
„W kilka dni później, po bitwie nad Little Bighorn, przejeżdżałam na moim koniku przez pobojowisko pełne zabitych żołnierzy, ale nie wiedziałam, czy leży tam Custer. Potem opowiedziały mi dwie kobiety ze szczepu Południowych Szejenów, które były z nami, że znalazły jego ciało. (...) Wtedy kobiety przekłuły mu szydełkiem uszy aż do środka głowy, żeby polepszyć mu słuch, bo przedtem źle słyszał to, co nasi wodzowie powiedzieli mu, kiedy palił z nimi fajkę pokoju. A powiedzieli mu, że jeśli złamie obietnicę i będzie walczył z Indianami, Wielki Duch sprowadzi nań śmierć z naszych rąk..."

Szejenka Kate Bighead (Waldemar Łysiak, „Asfaltowy Saloon", Polonia 1986)

Bitwa nad rzeką Little Bighorn jest nietypowa pod wieloma względami. Nie tylko dlatego, że w starciu z „bandami dzikusów" współcześnie uzbrojona i wyszkolona armia poniosła klęskę, nie tylko dlatego, że po stronie amerykańskiej nikt z niej nie wyszedł żywy, ale głównie za sprawą jej bohatera: generała Georga Armstronga Custera.

Urodził się w 1839 r. Po ukończeniu West Point debiutował w wojnie secesyjnej po stronie Północy. Podobno w czasie wojny jako pierwszy zdobył sztandar przeciwnika. Potem

Sztuka dowodzenia – Indianie

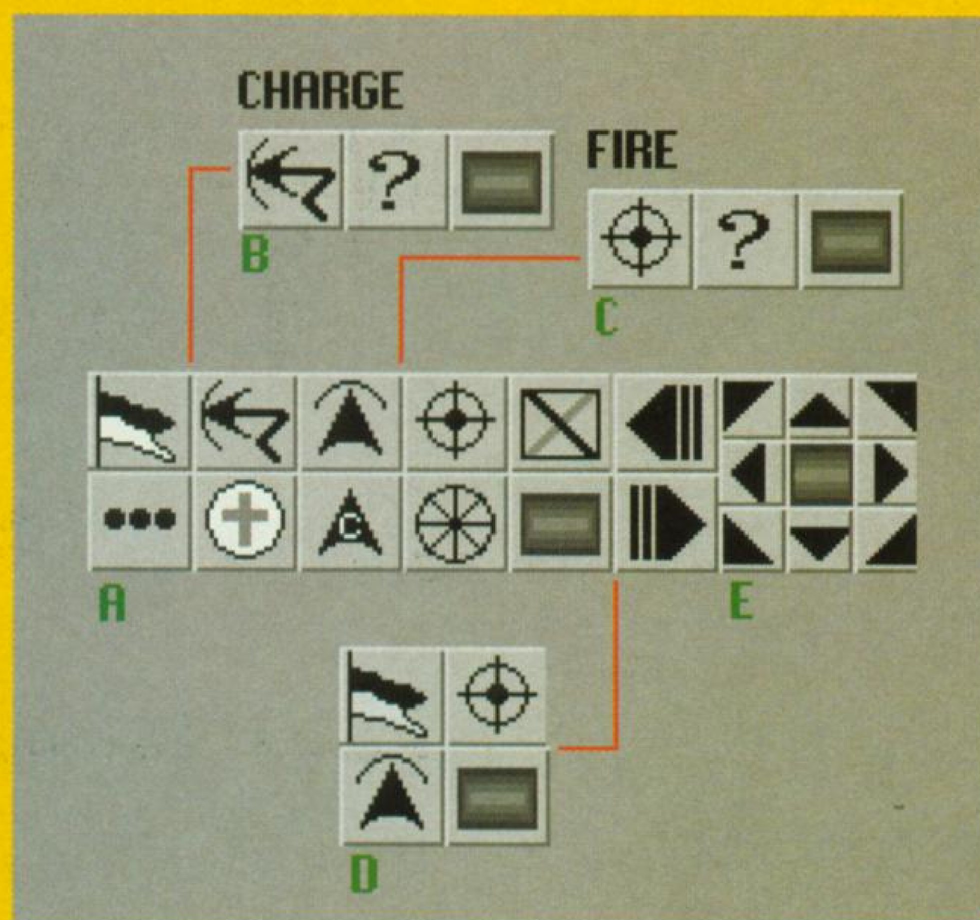


A – Górny rząd od lewej: zbiórka oddziału (rozbitego/zdezorganizowanego); pusty; walka wręcz; ostrzelanie z łuków lub karabinów; z koni na ziemię i odwrotnie; przesunięcie ekranu radykalnie w lewo; blok kursorów poruszających ekran, prostokąt w środku wyświetla zmniejszoną mapę. Dolny rząd od lewej: macierzysty namiot; opieka medyczna; zmiana broni ręcznej (tomahawki/maczugi); wyjście z namiotów; koniec rundy dla tej jednostki; radykalne przesunięcie ekranu w prawo.

C – Ostrzelanie. Te funkcje pojawiają się zamiast A, po wybraniu ikony ostrzału. Od lewej: rozpoczęcie ostrzału; zmiana celu (jeśli możliwa); anulowanie.

D – Rozkazy dla wszystkich Indian. Ten blok pojawia się, gdy zakończymy wydawanie rozkazów dla pojedynczego oddziału. Mamy wtedy szansę na zbiorcze ogłoszenie najczęściej używanych rozkazów. Góra od lewej: zbiórka wszystkich zdezorganizowanych/rozbitych oddziałów będących w odwrocie; ostrzał Jankesów przez każdy oddział, który ma taką możliwość (przyjmowany najbliższy cel); walka wręcz każdego oddziału z Jankesami – dla tych, które są z nimi w kontakcie; Zakończenie tury Indian.

Sztuka dowodzenia – wojska federalne



A – Górny rząd od lewej: zbiórka oddziału (rozbitego/zdezorganizowanego); szarża kawalerii; walka wręcz; ostrzelanie (salwa); z koni na ziemię i odwrotnie; przesunięcie ekranu radykalnie w lewo; blok kursorów poruszających ekran, prostokąt w środku wyświetla zmniejszoną mapę. Dolny rząd od lewej: zmiana szyku kolumna – szereg i odwrotnie; opieka medyczna; zmiana broni ręcznej (kolt/szabla/nóż); pobranie zaopatrzenia; koniec rundy dla jednostki; radykalne przesunięcie ekranu w prawo.
B – Szarża. Te funkcje pojawiają się zamiast A, po wybraniu ikony szarży. Od lewej: rozpoczęcie ataku; zmiana celu (jeśli możliwa); anulowanie.
C – Ostrzelanie – funkcje zamiast A, po wybraniu ikony ostrzału. Od lewej: rozpoczęcie ostrzału; zmiana celu (jeśli możliwa); anulowanie.
D – Rozkazy dla całego regimentu. Blok ten pojawia się, gdy zakończymy wydawanie rozkazów dla pojedynczej kompanii. Mamy wtedy szansę na zbiorcze ogłoszenie najczęściej używanych rozkazów. Góra od lewej: zbiórka wszystkich zdezorganizowanych/rozbitych oddziałów będących w odwrocie; ostrzał Indian przez każdy oddział, który ma taką możliwość (przyjmowany najbliższy cel); walka wręcz każdego oddziału z indiańskim – dla tych, które są z nimi w kontakcie; zakończenie tury Custera.

walczył już tylko z Indianami. Do czasów LBH największym jego sukcesem było wyrżnięcie kobiet i dzieci Szejenów w obozie Washita. Little Bighorn – to jego pierwsza przegrana bitwa. Został popularnym bohaterem narodowym USA.

Ostateczne rozwiązanie kwestii indiańskiej

Bezpośrednim powodem ofensywy wojsk federalnych był konflikt o góry Black Hills, przyznane Indianom na mocy traktatu z Laramie z 1868 r. Pięć lat po wieczystym zapisaniu tych ziem Indianom odkryto tam złoto. Próbowano dogadać się z gospodarzami, oferowano pieniądze. Gdy wszystko zawiodło, zimą 1875 r. ogłoszono, że każdy Indianin spotkany na tych ziemiach po 31 stycznia 1876 r. zostanie uznany za wroga państwa.

Na ziemie Szejenów i Siuksów skierowano wojska generałów Terry'ego i Crooka oraz pułkownika Gibbona. Wojska Crooka w sile 1300 żołnierzy zostały już 17 czerwca 1876 r. pokonane w zasadzce zorganizowanej przez 1500 wojowników Szalonego Konia. Głównym powodem późniejszej klęski armii federalnej było złe oszacowanie sił indiańskich (spodziewano się 800 wojowników). Crook nie powiadomił innych generałów o liczebności wroga i wycofał się. Tymczasem oddział Custera, wchodzący w skład wojsk generała Terry'ego, wysłany został w celu wytropienia głównego obozu Siuksów. Reszta wojsk Terry'ego, połączona z kolumną pułkownika Gibbona, miała kontynuować jazdę.

Bitwa rozegrała się 24 czerwca 1876 r. Poprzedziły ją dwa specyficzne zdarzenia – wódz Siuksów, Siedzący Byk, miał wizję zabitych żołnierzy wpadających do góry nogami do obozu. Prorokowało to zwycięstwo. W obozie Custera zwiało proporzec generalski, co zgodnie interpretowano jako złą wróżbę.

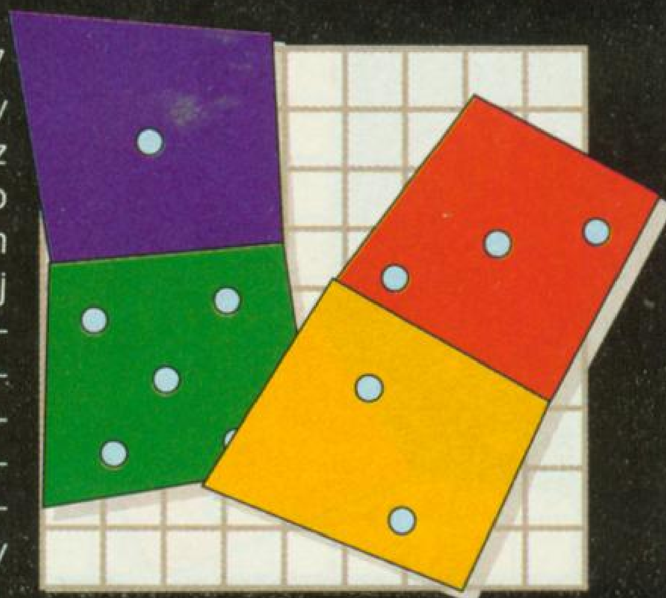
Sama walka nie trwała długo – podzielony na trzy części regiment został zniesiony w kolejnych szarżach nieporównanie liczniejszych sił prowadzonych przez Szalonego Konia i Galla, wodza Hunkapapa. Jedna z legend głosi, że ostatnim poległym Amerykaninem był sam Custer; inna – że jego ostatnim rozkazem było wezwanie pomocy, posłaniec (jeśli w ogóle zdołał opuścić Custera) nie uszedł jednak żywcem z pola bitwy.

Samej grze można wiele zarzucić, ale nie brak historycznego realizmu. Duża wierność wydarzeniom sprzed 120 lat budzi szacunek dla autorów.

Czas na uwagi na temat rozmieszczenia oddziałów.

Strona indiańska

Nad rzeką rozbity jest olbrzymi obóz (15 tys. ludzi) sprzymierzonych plemion Sioux i Cheyenne. Siuksowie stanowią większość i podzieleni są na autonomiczne szczepy. Centralnie umieszczony jest namiot Siedzącego Byka. Jako jedyny, Siedzący Byk nie weźmie bezpośredniego udziału w walce, aczkolwiek chętnie będzie się bronił. Autorzy gry rozwiązali w ten sposób spór historyczny nad tym, kto w istocie dowodził siłami Indian – Siedzący Byk czy Szalony Koń. Ten pierwszy był starszy i bardziej poważany, natomiast drugi słynął z waleczności i cieszył się niesamowitą charyzmą wśród wojowników. Mamy więc dwóch wodzów – stacjonarnego i polowego.



Indianie nie wyjdą z namiotów, dopóki nie zobaczą wojsk Custera. Dopiero gdy to się stanie, zaczną się zbierać do walki, co trwa cztery tury dla namiotów najbliższych Amerykanom. Konie, których Indianie dosiadają, figurują na mapie jako jedna horda. Jeśli Amerykanie dostaną je wcześniej, Indianie nie pojeżdżą sobie.

Wojska Custera

Tu wiele zależy od ustawień w głównym menu. Ustawienie standardowe, historyczne obejmuje tylko siódmy regiment. Custer przed bitwą podzielił go na trzy kolumny. Pierwszą dowodził sam, w jej skład wchodziły kompanie (każda po 20 żołnierzy) nazwane C, E, F, I oraz L. Drugą poprowadził major Reno – kompanie A, G i M. Trzecią kolumną dowodził kapitan Benteen – kompanie H, D i K. Czwartą niejako kolumnę tworzyła kompania zaopatrzenia wojsk. Można grać w wariancie, kiedy Custer nie decyduje się na podział regimentu i prowadzi jedno duże uderzenie (co chyba jest lepszym pomysłem). Można grać, korzystając z pomocy 2 regimentu kawalerii oraz wsparcia baterii karabinów maszynowych (w rzeczywistości Custer odmówił zabrania ich ze sobą).



Mięso armatnie

Każda jednostka na mapie reprezentuje kompanię kawalerii. Jej uzbrojenie: karabiny Springfield 1873 oraz broń krótka, sześciostrzałowe Colty i noże. Mamy jeszcze opcjonalnie szable, ale nie byli w nie wyposażeni kawalerzyści „siódemki". Wspomniane karabiny są jednostrzałowe. W tym samym czasie część Indian operuje karabinami powtarzalnymi Winchester i Henry. Broń krótka lub podręczna służy do walki wręcz. Karabiny – do ostrzeliwania wroga na odległość. Każdy oddział możemy ściągnąć z koni – jest to zalecane przy ostrzeliwaniu się i wszelkich działaniach defensywnych. Należy mieć na uwadze, że możemy stracić konie i nie będziemy mogli ich odzyskać.

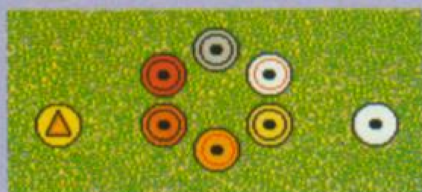
W wyniku ataku oddział może stracić swą liczebność lub/i zostać zdezorganizowany (nie może wtedy schodzić z koni) oraz rozbity (oprócz tego nie może strzelać). Oddziały takie należy jak najszybciej „zebrać" (przy czym rozbity oddział przechodzi jeszcze przez etap dezorganizacji). Jeśli kompanii skończy się amunicja, należy w jej zasięg (kilka heksów) wprowadzić jednostkę zaopatrzenia, a następnie skorzystać z odpowiedniej ikony. Atakować można z bliska – wręcz, gdy jednostki sąsiadują ze sobą. Atak z daleka – to ostrzeliwanie i szarża jazdy.

Gra ma niezwykle urozmaicony stopień trudności. Przy ustawieniach historycznych (7 regiment kontra 2000 wojowników) – chylę czoła przed Custerem-zwycięzcą, gdyż wygrana jest według mnie niemożliwa. [Tak było w Defend the Alamo! i to jest piękne – Alx.] Walka z mniejszą liczbą wojowników wyrównuje szanse, a korzystanie z pomocy 2 regimentu i działek powoduje, że rozbicie Indian staje się formalnością.

Poza digitalizowanymi zdjęciami gra ma bardzo prostą grafikę (EGA!). W programach tego typu nie ma to aż tak dużego znaczenia, ale znając wiele gier strategicznych, doskonałych pod tym względem, mogę mieć pretensje do autorów. Mimo to grę polecam – ale tylko miłośnikom prawdziwej strategii.

Marcin Grabski

Namiotologia



Po lewej: stado koni indiańskich. **Po prawej**: namioty bez wojowników (tylko kobiety i dzieci). Okrąg pośrodku (od górnego szarego namiotu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara): oddział w namiocie po ciężkich stratach (5 ludzi); namiot zupełnie nie przygotowany do walki; gotowy w 25%; 50%; 75%; 100% – Indianie są już na nogach – gotowi do osiodłania koni (lub wyjścia pieszo).

Typologia jednostek



Rząd górny – jednostki Indian
Od lewej: namiot Siedzącego Byka, oddział Szalonego Konia, konny oddział Indian, pieszy oddział Indian. Litera w lewym górnym rogu oznacza szczep. Na końcu oddział poniżej 5 ludzi.

Rząd dolny – kawaleria Custera
Od lewej: kompania dowodzona przez samego generała Custera – na koniach oraz spieszona; kompania prowadzona przez dowódcę całej kolumny (Reno lub Benteen); zwykła kompania siódmego regimentu; zwykła kompania drugiego regimentu (liczba w lewym górnym rogu oznacza regiment, a po przekątnej – kompanię); kompania spieszona; kompania indiańskich zwiadowców na służbie USA – na koniach i pieszo; kompania zaopatrzenia; kompania rozbita (5 żołnierzy).









Tippz & Trix

Dla grających Szejenami i Siuksami:
- Nie pozwól Custerowi dobrać się do koni.
- Custer będzie próbował wyciągnąć podzielone siły poza obóz, a następnie zaatakować z drugiej strony – nie daj się na to nabrać.
- Non stop atakuj bezpośrednio kompanie Custera – w walce wręcz nie mają szans.
- Staraj się szybko zabić Custera, otaczaj zgrupowania jego żołnierzy.

Dla grających wojskami federalnymi:
- Atakuj natychmiast namioty – nie pozwól Indianom wyjść z nich i dosiąść koni (te ostatnie likwiduj).
- Przebijaj się do namiotu Sitting Bulla – jego śmierć przyspiesza klęskę Indian.
- Walcz w kupie – po trzy, cztery „sklejone" kompanie.
- Podstawowa formacja walki z Indianami: linia spieszonych kompanii oddających salwy do Indian. Przestaw żołnierzy z kolumny w szereg. Trzymaj w pobliżu jedną lub dwie kompanie na koniach do pościgu za osłabionymi siłami Indian.

CUSTER'S LAST COMMAND
Incredible Simulations
Strategiczna
PC

Grafika	70%
Dźwięk	55%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

FX FIGHTER

Aaijjjaal!!! – moja pięta trafiła przeciwnika w grdykę. Ten zaniemówił na dłuższą chwilę – chyba z wrażenia. Ocknąwszy się, żul jeden, zaatakował mnie z furią wściekłego psa dingo. Jednak nie z Brysiem takie numery. Jedyne co zdziałał, to złamał sobie rękę na mym mocarnym bloku. Nie czekając na Godota, zaserwowałem gościowi cios w splot słoneczny i poprawiłem podbródkowym. Wyleciał w przestworza jak z procy i wykonując efektowną śrubę podążał ku glebie. Trzymając się zasady, że nie kopie się leżącego poczęstowałem opadające zwłoki trzema ciosami w pachwinę – tak dla wprawy, jakby ktoś się pytał. Ta runda była moja...

„Jestem potężny Rygil. Niezwyciężony, poprzez wszystkie galaktyki przybyłem tu, szukając wyzwania. Pokonaj mnie, a moja planeta wraz z najpotężniejszą bronią wszechświata będzie Twoja. Jeżeli jednak przegrasz, Ty i Twoja cywilizacja zostaniecie zniszczeni" – oto speech szwarccharaktera gry.

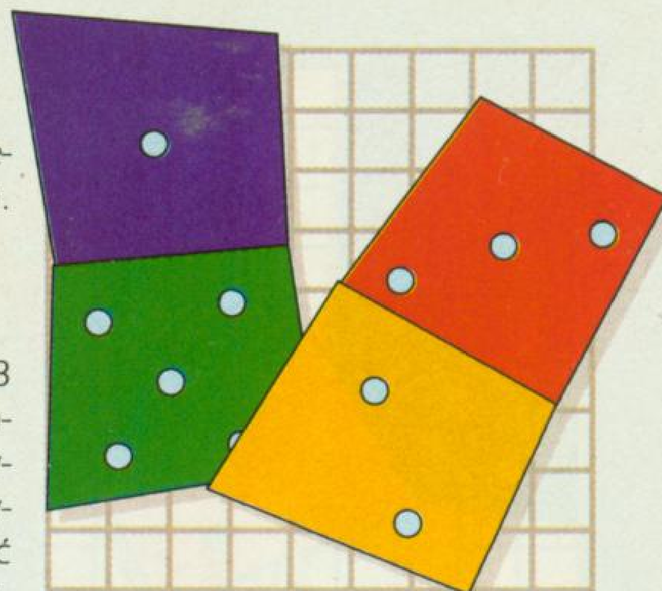
Rękawicę podniosło osiem światów, każdy z nich wystawił jednego reprezentanta. O zaszczyt walki z bossem będą się oni najpierw szarpali pomiędzy sobą.

Zasady są proste

Runda jest Twoja, gdy znokautujesz przeciwnika tyle razy, że straci całą energię lub wypchniesz poza ring. Ustawiając w opcjach mecz trzy-, pięcio- lub siedmiorundowy, decydujesz, czy w celu pokonania przeciwnika będziesz musiał wygrać z nim odpowiednio dwa, trzy, czy cztery starcia.

Wygląd walki

Nawalamy się na jednej z 8 aren, znajdujących się na planetach poszczególnych wojowników (plus zagroda Rygila, czyli superbossa). Niecodzienność FX Fightera polega na animacji.



A więc trójwymiarowi wojownicy poruszają się po przestrzennym modelu ringu. Dodatkowo w niektórych sceneriach otoczenie poza ringiem także składa się z obiektów 3D. Wszystko to widziane jest okiem kamery, która bez przerwy się porusza i pozwala na oglądanie walki z różnych kątów.

Ashraf



Mnich. Oprócz bogatych możliwości ekwilibrystycznych ma także moce nadprzyrodzone, pozwalające na wykończenie wroga na odległość. Jego dobicia są tak szybkie, że może wykonywać długie serie tylko tym ciosem (kiedyś udało mi się wykonać 7).

Pięści
Hammer Punch: <D+P>
Elbow Lunge: <F+P>
Energy Push: <F,D,F+P>
UpperCut: <B,P [szybko]>
Charging BackBreaker: <F+P+D>
Charging Elbow: <F,P>
Push: <F,U+P>
Backhand Spring Away: <U+B>

Kopy
Handstand Kick: <F,B+K>
Jumping Roundhouse: <U,K [szybko]>
Double Roundhouse: <F,U+K>
Super Backflip: <F,B/D+K>
Blast from the Air: <F/U,K [przytrzymać]>

Combosy
2-hit Combo: <F,B,P>
3-hit Combo: <B,P+F>
3-hit Combo: <U,K [szybko],D+P,K>

Pocisk
Fireball: <B,F+P>

Cyben



Pochodzi z planety bogatej w minerały, lecz pozbawionej atmosfery. Nic dziwnego, że jest cyborgiem. Cyben jest powolny, lecz możliwość obracania częściami ciała wokół ich osi oraz zdolność latania czynią z niego groźnego przeciwnika. Jego ciosy są mocarne i z reguły nokautujące.

Pięści
Torpedo Lunge: <B,F,P>
Head Shock: <F+P [blisko wroga]>
Running Punch: <F,F+P>
Spinning Punch: <D+P>
Rocket Lift: <U+P [blisko wroga]>

Kopy
Kick1: <D+K>
Kick2: <F+K>
DropKick: <B+K>

Jake



Ten eks-bodyguard pochodzi z wysoko uprzemysłowionej i zanieczyszczonej planety. Finezyjne techniki są mu obce. Jego ciosy obliczone są na rozwalenie przeciwnika. Bardzo podnieci każdego, kogo DOOM rozpalał do białości.

Pięści
Headlock Bash: <F,F,P>
Sweep: <D+P>
Backhand: <B,P>
Overhead Bash: <U+P [blisko wroga]>
Lift & Slam: <F,B/D+P [blisko wroga]>
Backhand Spring Away: <U/B>
Elbow Hook Toss: <U/F,D+P>
Head Clap: <F,D+P [blisko wroga]>
HeadButt: <F,F/P>
Shoulder Bash: <F+P>
Hammer Punch: <D/P>
Spinning UpperCut: <B,F/P>
Rabbit Punch: <P,P>

Kopy
SpinKick: <B+K>
Scissors Takedown: <F,D/K>
KnockDown Kick: <F,F,K>

Combosy
2-hit Combo: <P,P+F>
2-hit Combo: <F+P,B+K>
2-hit Combo: <F+P,B/D+K>
2-hit Combo: <F,B+P>
6-hit Combo: <F+P,B+P,F+K,D+K>
Infinity Combo: <F,B+P,U+P [powtarzaj ile wlezie]>

Kiko



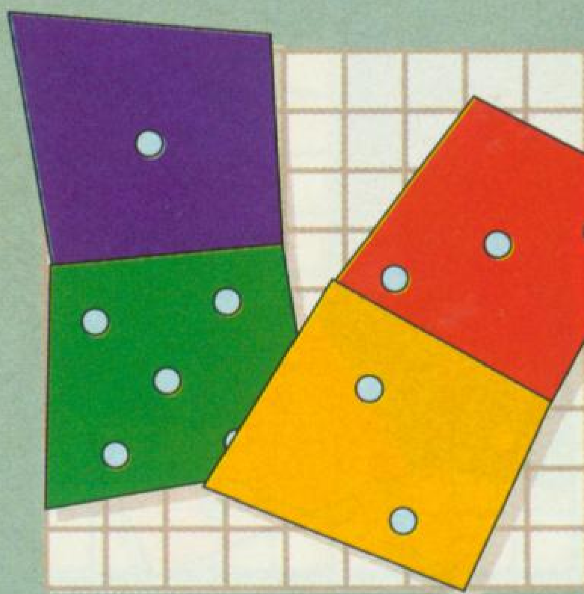
Specjalizuje się w ciosach nogą. Umie rzucać gwiazdkami. Jest szybka. Groźna w rękach tych, którzy opanują jej techniki.

Pięści
Two Handed Lunge: <F+P>
Toss: <B/D+P [blisko wroga]>
Punch & Kick: <P,K>

Kopy
Mid Kick: <K>
Axe Kick: <F,K>
Crescent Kick: <F,F,K>
DropKick: <B+K>
Spin Kick: <D+K>
Sweep: <D/B+K>
Knee: <F+K>
Tripple Kick: <K,K>
Jumping SideKick: <B,F+K>

Combosy
2-hit Combo: <F,F+K>
2-hit Combo: <K,F+K [blisko]>
2-hit Combo: <F,F,P [blisko]>
3-hit Combo: <B,B+P>

Pocisk
Throwing Star: <B,F+P>



Biorąc pod uwagę wyjątkowo płynne i naturalne ruchy wojowników można początkowo doznać niemałego olśnienia. Efekt będzie większy, jeżeli nie widziałeś wcześniej żadnej gry tego typu na automatach (np. Virtua Fighter).

Omawiana tu gra góruje nad konsolową konkurencją liczbą ciosów. Fakt ten nie oznacza jednak koszmarnej klawiszologii. Wręcz przeciwnie. Nowy produkt Argonautu cechuje

wyjątkowo przyjazny system sterowania.

W rzeczywistości jest to znakomicie dopracowany element całej gry. Mimo że każda postać ma ponad 40 możliwości ataku, do jej obsługi wystarcza tylko DWU-PRZYCISKOWY manipulator. W dodatku kombinacje ciosów zadawanych w zwarciu są krótsze od tych, które uaktywniają ciosy zadawane z większej odległości, gdy masz czas na ich wykonanie. Wiele uderzeń ma te same kombinacje ruchów joystickiem. Sekret polega na naciśnięciu odpowiedniego przycisku w odpowiednim czasie i na ewentualnym przytrzymaniu go. To wszystko pozwala na wyprowadzanie ciosów niemal instynktownie i położenie większego nacisku na obmyślanie taktyki, jak przeciwnikowi dobrać się do czterech liter.

Ciossologia, czyli jak

wypruć flaki z przeciwnika, wziąć jego bebechy w ręce i rzucić mu w „tfaż". W przewodniku pominę takie duperele, jak ruch do przodu, skoki na ukos czy konwencjonalne ciosy spotykane we wszystkich mordobiciach.

Na początek wyjaśnijmy sobie notację ciosów. Przecinek oznacza naciśnięcie kolejnego klawisza przy zwolnieniu poprzedniego, plus – kolejnego klawisza z przytrzymaniem poprzedniego, a znak łamania – równoczesne wciśnięcie klawiszy

Magnon



Postać z żywego kamienia. Stosunkowo powolny, lecz jego ciosy są zabójcze. Bardzo wytrzymały. Po nokaucie najszybciej się podnosi. Jeżeli dodać do tego łatwość opanowania jego uderzeń, cechy te czynią z niego idealną postać dla początkujących.

Pięści
Power Lift: <F,F,P>
HeadButt: <F+P>
Fists of Fury: <B,F+P>
Shove: <U+P>
Overhead Bash: <D+P>

Kopy
Knee: <F+K>
Kick to Knee: <D,K>
Double Stomp: <F,F+K>
Bear Hug: <B+K [blisko wroga]>
Low Kick: <F/D+K>
Sweep: <D+K>
Roll Kick: <D+F+P>
Toss: <F, D+P [blisko wroga, gdy leży]>

Pocisk
Fire Breath: <B, F+K>

Sheba



Jedna z najgroźniejszych postaci w całej grze. Ta kobieta–tygrys posiada zdolność chodzenia na czterech kończynach. Gdy to robi, stosuje całkiem nowy zestaw ciosów. Jej głównymi atutami są szybkość i jedne z najlepszych combosów.

Pięści
Heavy Slash: <B,P [szybko]>
2 Handed UpperCut: <U+P>
Scratch: <F+P>
Torso Hit: <B,F+P>
Throw: <F,P,B>

Kopy
Throw by Legs: <F,F,K [blisko wroga]>
Flip Away: <B+K>
Scissors on Face: <F,D,K [blisko wroga]>
Jumping Roundhouse & Crouch: <B,F+K>
BackFlip Kick: <B,U+K>

Gdy kuca
Crouch: <D>
Foot Charge: <F,B+K>
Face Rake: <F+K>

Combosy
4-hit Combo: <F,B,P>

Siren



Ten zły duch wodny pochodzi z planety całkowicie pokrytej oceanem. Jest bardzo szybka, lecz niezbyt silna. Ma sporo ciosów łatwych do opanowania i równocześnie bardzo skutecznych, co czyni z niej dobrego wojownika.

Pięści
Throw: <F+P [blisko wroga]>
Throw over Head: <B/D+P [blisko wroga]>
Lift: <F+P [blisko wroga]>.

Kopy
Groin Kick: <B+K>
Flip Kick: <F,F+K>
BackFlip Kick: <B/U+K>

nim rozdzielonych (F – przód, B – tył, D – dół, J – skok, P – pięść, K – kop).

Jeżeli blok <B+P> jest dla kogoś mało finezyjnym sposobem obrony, dobrym rozwiązaniem jest zejście z linii uderzenia przeciwnika na pozycję obok niego, skąd możesz wyprowadzić kontrę – przeturlanie się w lewo <D/F+P>, a w prawo <D/B+P>. Do komple-

Rygil

Szwarccharakter. Ciosów do niego nie podam, gdyż nim nie grałem (pomimo krążących słuchów o kodzie pozwalającym na to). Na razie postaram się przygotować Was do starcia z nim. Rygil jest średnio dwa razy bardziej wytrzymały od ogólnie dostępnych postaci. Ma niemiły zwyczaj wywijania młyńca znokautowanym przeciwnikiem i wyrzucania go poza ring (przegrana runda). Gdy znajdziesz się w takiej sytuacji, przy wstawaniu postaraj się odturlać poza jego zasięg.

tu: podbieganie do przodu <F,F> i tyłu <B,B>.

Kolejną pozycją w menu są odpowiednie maniery, a więc gdy znokautowany przeciwnik leży na nie heblowanych deskach to my... nie czekamy bezczynnie, aż ścierwo się podniesie i dobijamy wywłokę.

Sytuacja jest trochę gorsza, gdy sami mamy okazję oglądać wroga z dolnej perspektywy. Czekamy wtedy, aż nasz wojownik odzyska przytomność i zacznie się podnosić. Gdy widzimy, że szybuje w naszą stronę, klawisz <F> lub <B> spowoduje przeturlanie się w przód lub tył i tym samym uniknięcie styczności z chamem. Jeżeli natomiast wróg stoi blisko Ciebie, należy zrobić wymiatanie <D+K>. W momencie, gdy delikwent w swej głupocie stoi odwrócony tyłem, zaatakuj jego potylicę <K>. Ten cios funkcjonuje tak samo, gdy jesteś znokautowany, jak i podczas walki.

Uderzenia podane w tabelkach nie wyczerpują oczywiście całej listy. Wybór opublikowany w Gamblerze jest jednak najbardziej kompletny i, co ważne, najdokładniejszy.



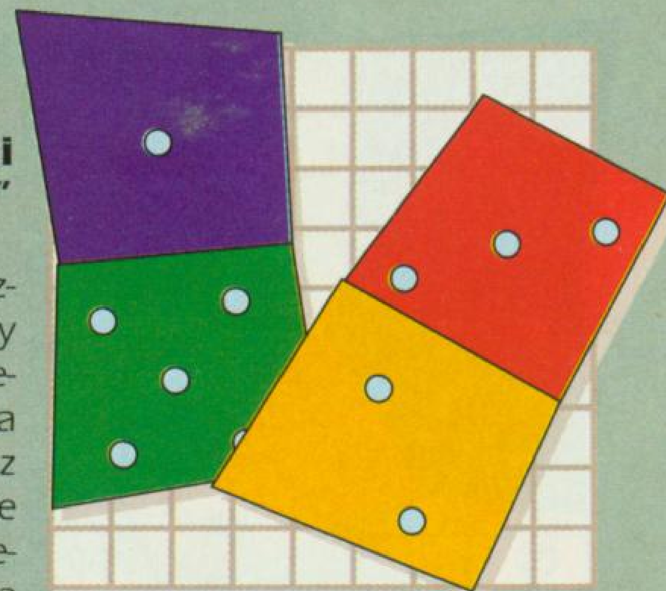
FX FIGHTER
Argonaut/GTE1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

Wymagania, możliwości i ciekawostki „Dropsa"

Te pierwsze są teoretycznie niewielkie. Wystarczy jakaś maszyna z koprocesorem. FX Fightera można uruchomić na systemie z 4MB. Jednakże gra będzie działać w poronionym ustawieniu. Ciekawostką jest, że pełna wersja wymaga aż... czterech i pół megsów pamięci.

Programiści z Argonaut specjalnie dla FX Fightera opracowali system zwany BRender. Pozwala on przemieścić w ciągu sekundy 110 000 wielokątów (polygons), będących podstawowym elementem budującym bryły w grafice 3D. By sobie to lepiej uzmysłowić warto dodać, że każda postać złożona jest z około 15 000 wielokątów.



Co ciekawe, „Argonauci" porozumieli się z producentami kart graficznych w celu zamieszczenia w kartach sprzętowych dopalaczy systemu BRender. W wyniku tego już teraz za 339 USD możemy stać się posiadaczami karty MGA Millennium, która prócz wielu zabójczych możliwości dopala także aplikacje 3D, a w tym gry.

Venam



Insektopodobny stwór z planety porośniętej dżunglą. Jego ciosy wykonywane nogą nie są zbyt dewastujące. Nie da się tego natomiast powiedzieć o uderzeniach zadawanych ostrymi jak brzytwa przedramionami. Bardzo szybki w dobijaniu.

Pięści
Swipe: <F,P (szybko)>
Over Head Throw: <F,D,P (blisko wroga)>
UpperCut: <B,P>
Bite Enemy's Head: <F,B/D+F (blisko wroga)>

Kopy
Leg Throw: <B,F+K (blisko wroga)>
Enemy's Leg Punch: <B,K>

Combosy
Spinning Combo: <F,B+P,P,P>
2-hit Combo: <F+P,K>
2-hit Combo: <F,F+P>
2-hit Combo: <F+K>.

Pocisk
Acid Spit: <B,F+P>

Ocena

FX Fightera zawiera się właściwie w czterech słowach. Najlepsza nawalanka na pecety. Jest płynna, ładna i dynamiczna. Tętno gracza podnosi do 180 dodatkowo (to chyba wpływ OMF) muzyka techno, zamieszczona na kompakcie. Produkt „Argonautów" będzie zdetronizowany chyba dopiero przez FX Fighter 2.

Sajonara.

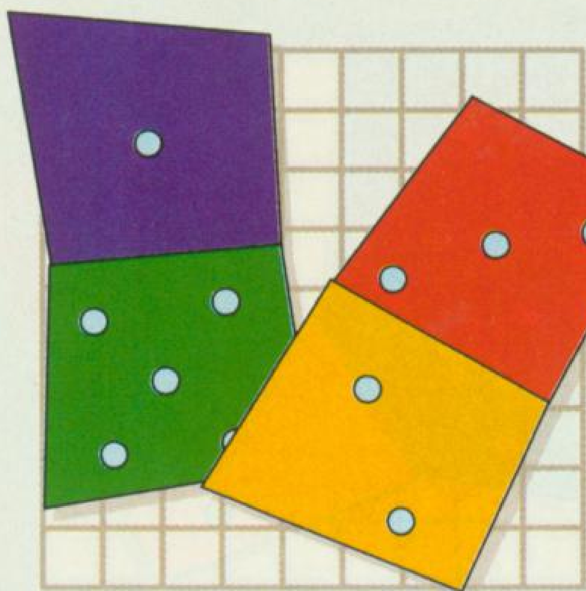
Bryś

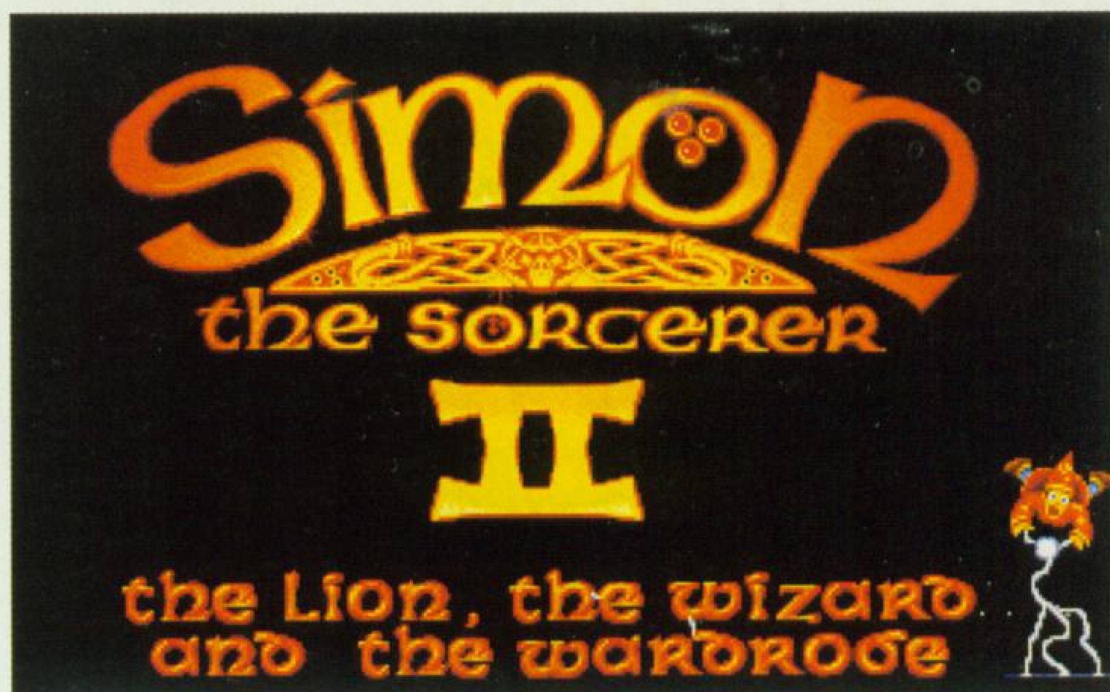
Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 159 zł.





SIMON THE SORCERER 2





Ma spiczasty kapelusz (wyglądający głupio), kucyk (wyglądający jeszcze bardziej głupio) i skłonność do irytowania ludzi większych od niego dwa razy.

Co to jest?

Wielu graczy pamięta zapewne sympatyczną przygodówkę firmy Adventure Soft pod tytułem Simon the Sorcerer. Od czasu jej wydania minęły prawie trzy lata i wreszcie pojawiła się długo oczekiwana część druga. Akcja jej toczy się w kilka lat po zakończeniu pierwszego odcinka. Zły czarnoksiężnik, pokonany wcześniej przez Simona, znalazł sposób na odbudowanie swojej potęgi i przez jego intrygi młody czarodziej ponownie trafia do świata fantazji. Zgodnie ze swoją mentalnością, główny bohater (patrz wyżej) pragnie tylko jak najszybciej wrócić do domu, a innym pomaga z przymusu i niechętnie. Twoim zadaniem będzie przeprowadzenie Simona przez wiele niebezpiecznych miejsc, a uwieńczeniem wysiłków stanie się starcie z samym Sordidem. Gra nie należy do najprostszych, a scenariusz jest długi.

Przydałoby się parę słów o głównym bohaterze. Jest to nastolatek przeniesiony do baśniowego świata, w którym z różnym skutkiem udaje maga. Jest złośliwy, bezczelny i samolubny. Jego charakter najlepiej zresztą oddaje zdanie wypisane na początku tekstu. Jak widać, Simon nie jest przeciętnym bohaterem. Trzeba polubić jego samego oraz jego styl zachowania, by w pełni wczuć się w atmosferę gry. A tak swoją drogą, na pudełku od gry powinien znaleźć się napis ostrzegający przed naśladownictwem, zaczerpnięty z serialu Beavis & Butt-Head. Czynności i teksty Simona są bowiem równie destrukcyjne jak wspomnianych dwóch cymbałów.



Jak to wygląda?

Gra wita Cię długim i ładnie wykonanym intro, wyjaśniającym sposób powrotu Sordida do sił i przyczynę pobytu Simona w sklepie Calypso. Grafika jest wyświe-



tlana w rozdzielczości 320 × 200 × 256. Pomimo tego prezentuje się znakomicie i pasuje idealnie do atmosfery gry. Rysownicy firmy Adventure Soft musieli się naprawdę namęczyć, by wykonać tyle fajnych plansz. Wszyscy, którzy grali w pierwszą część gry, będą się czuć jak w domu, bo i typ grafiki i klimat gry są podobne. Spostrzegą też szybko, że Simon oprócz zmiany ubranka z fioletowego na czerwone stał się dużo bardziej złośliwy i bezczelny. Wiele plansz jest przesuwanych (mają szerokość 2–3 ekranów). W dwóch etapach (miasto i forteca Sordida) między lokacjami poruszasz się po mapce obszaru. Jest to bardzo wygodne, gdyż przyspiesza grę i ułatwia orientację.

Przez cały czas towarzyszy Ci stosowna do sytuacji muzyczka. Nie rzuca może na kolana, lecz jest na tyle sympatyczna, że umila grę. Wszystkie teksty czytane są przez lektora i brzmią nieźle, choć czasami niektóre partie trudno zrozumieć ze względu na dostosowywanie dykcji do postaci, która mówi (slang, seplenienie itp.). Na szczęście, gadki można



zastąpić napisami (wtedy 150 MB, czyli prawie 90% objętości gry pozostaje nie wykorzystane).

Jak to obsługiwać?

Naprawdę bardzo prosto. Występuje osiem ikon reprezentujących czynności klasyczne dla przygodówek. Nie będę pisał jak działają, bo to jest chyba dla



wszystkich jasne. Wspomnę tylko, że po kliknięciu ikony USE lub GIVE trzeba wskazać cel czynności. Opcja WEAR przydaje się tylko kilka razy i na dobrą sprawę mogłoby jej wcale nie być. Podobnie jak w pierwszej części, aby nagrać lub wczytać stan gry należy użyć pocztówki, którą Simon zawsze nosi przy sobie.

W czasie gry znajdziesz olbrzymią liczbę przedmiotów, warto więc, byś wiedział, co z nimi można robić. Najczęściej będziesz musiał użyć przedmiotu na jakimś elemencie planszy. Rzadziej przyjdzie Ci użyć jednego przedmiotu na drugim, a jeszcze rzadziej dać coś komuś. Zastosowanie niektórych przedmiotów czasami nie jest oczywiste i będziesz musiał zdrowo popuścić wodze fantazji, by rozwiązać niektóre zagadki. Część problemów stawianych przez grę mocno wkurza. Po raz nie wiadomo który odczuwa się w przygodówce brak możliwości rozwiązania trudności na kilka sposobów (np. kopiącego prą-



dem żółwia elektrycznego, którego można by podnieść na milion sposobów, dasz radę wziąć tylko i wyłącznie za pomocą gumowych rękawiczek). No cóż, chyba nigdy nie doczekam się przygodówki, w której czułbym się naprawdę swobodnie.

Jak zawsze jest kilka klawiszy ułatwiających szybką obsługę gry. Naciskając T możesz zamienić gadki w napisy i na odwrót. Klawisz M wyłącza muzykę, a klawi-



sze „+" i „–" regulują jej głośność. Naciskając F5 możesz w dowolnej chwili przerwać sekwencję animowaną. Wreszcie naciśnięcie F10 (zupełna nowość i wieeelki plus dla firmy) powoduje podświetlenie wszystkich przedmiotów i ważnych miejsc na planszy. Nareszcie koniec z szukaniem jednego piksela po całym ekranie (który przypadkowo jest najważniejszym przedmiotem, potrzebnym do ukończenia gry).

Jak w to grać?

Przede wszystkim musisz dużo rozmawiać ze spotkanymi postaciami i uważnie słuchać, jakie mają problemy i czego potrzebują. W rozmowie staraj się wyczerpywać wszystkie tematy, a nawet zagadywać te same postacie po kilka razy. Jeśli przeoczysz jakiś ważny tekst możesz spędzić godzinę zastanawiając się, co zrobić z kolejnym głupim przedmiotem, który właśnie znalazłeś. Gdy się poważnie zatniesz, jedynym sposobem jest oblecieć wszystkie dostępne plansze i wypróbować wszystkie kombinacje przedmiotów. Na szczęście nie można zginąć, więc odpada problem ciągłego nagrywania stanu gry ze strachu przed nagłą śmiercią.





Co o tym myśleć?

Pomijając kilka zastrzeżeń wymienionych wyżej, Simon 2 jest całkiem przyjemną przygodówką. Polecam tę grę przede wszystkim tym, którzy polubili i skończyli część pierwszą. Znajomość wypadków z poprzedniego odcinka ułatwia orientację w grze (tym bardziej że Simon spotyka kilka postaci z pierwszej części i w rozmowach nawiązuje do dawnych wydarzeń). Simon 2 powinien spodobać się również wszystkim amatorom rysowanych, baśniowych postaci i plansz. Zaznaczam przy okazji, że pomimo dobranockowego stylu grafiki gra nie jest przeznaczona dla najmłodszych ze względu na stosunkowo duży stopień skomplikowania zagadek (że nie wspomnę już o skandalicznym zachowaniu głównego bohatera).



Na koniec jeszcze mała ciekawostka. Simon 2 nosi podtytuł The Lion, The Wizard & The Wardrobe, co jest ewidentną aluzją do książki C.S. Lewisa „Lew, Czarownica i Stara Szafa" (Pax, Warszawa 1985). Poza tytułowymi rekwizytami nie udało mi się jednak dopatrzyć żadnych związków gry z książką.

Frogger

PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie oryginalnej kopii gry.

PPS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

SIMON THE SORCERER 2

Adventure Soft 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

ŁOWCY CZOŁGÓW

Najnowszy symulator firmy Digital Integration pozwala zasiąść za sterem najlepszego chyba obecnie helikoptera – AH-64D Longbow Apache. Tak jak maszyna, którą symuluje, program jest najlepszy w swojej klasie.

Apache

Oto sprzęt, na jakim przyszło Ci walczyć – najdoskonalszy śmigłowiec bojowy, jaki kiedykolwiek był produkowany (nie licząc prototypu Comanche'a). AH-64D Longbow Apache. Wspaniały, latający czołg.

Aby zadowolić wszystkich graczy, autorzy wyposażyli program w dwa modele lotu – Arcade i Realistic. Arcade przypomina trochę LHX. Wznosisz się na wybraną wysokość i lecisz. Opuszczając nos przyspieszasz, podnosząc – zwalniasz. Przechylenie na boki podczas lotu powoduje skręty, a podczas zawisu – lot w bok. Realistic – to coś dla fanatyków. Najlepszy model lotu śmigłowca. Cały czas ma się kontrolę nad wirnikiem ogonowym, dzięki czemu bez problemów mogłem wykonać manewr w stylu Airwolfa – ostra górka i zawrót bojowy „przez skrzydło". Poza tym, niebagatelne znaczenie dla szybkości maksymalnej ma ciężar maszyny. Ogólna zasada pilotowania śmigłowca jest taka jak w GS2000 – im szybciej chcesz lecieć, tym bardziej musisz pochylić maszynę. Im bardziej ją przechylisz, tym więcej mocy trzeba dodać, aby zrekompensować zmianę wektora ciągu wirnika. Ciągłe operowanie tymi wskaźnikami uzmysławia, jak zajętym człowiekiem jest pilot śmigłowca. A pilot bojowy musi jeszcze WALCZYĆ O PRZEŻYCIE. Jeśli chcesz ostatecznie przetestować możliwości Apache'a, spróbuj wykonać pętlę. Sprawdziłem: jest to możliwe, YEAH!

Broń

Chaingun – jednolufowe działko kal. 30 mm. Zasięg około 1000 metrów. Duża szybkostrzelność, choć skuteczność nie jest największa. Do rozwałki wszystkich celów naziemnych.

AGM-114 Hellfire – istnieją dwie wersje pocisku. AGM-114A kierowany jest wiązką lasera odbitą od celu, w związku z czym wymaga oświetlania celu laserem, od odpalenia do trafienia. Wersja AGM-114C naprowadzana jest radarowo – odpal i zapomnij. AH-64D może przenosić maksymalnie 16 Hellfire'ów. Pocisk przeciwpancerny.

Hydra – zasobniki z rakietami nie kierowanymi. Można „zalokować" je na celu. Musisz więc odpowiednio ustawić pionową linię celownika, a komputer pokładowy sam ustawi zasobnik w poziomie. Odpalać seriami. Najlepsze efekty przeciwko „nieruchomościom" – bunkrom, magazynom itp.

Stinger – pocisk klasy pow.–pow. naprowadzany na podczerwień. Krótki zasięg – około 4 km. Maksymalnie możesz wziąć cztery sztuki, a do pozbycia się wroga potrzeba często dwóch trafień!

Scenariusze

Oprócz treningu w Forcie Hood, autorzy zapewnili nam moc atrakcji na Cyprze, w Jemenie i Korei. Możesz odbyć całą kampanię wojenną lub też ograniczyć się do wykonywania pojedynczych misji. Gra przewiduje też możliwość zabawy bez jakichkolwiek zobowiązań – Quick Start. Pojawiasz się nad terenem wroga, mając full amunicji i ognia!

Misje dostępne w LA pozwalają na dokładne zaznajomienie się z zadaniami dzisiejszych śmigłowców szturmowych – od prostego przechwytywania czołgów lub transporterów opancerzonych, po nocne poszukiwania konwoju ciężarówek czy Combat Air Patrol nad określonym sektorem. Możesz wykonywać też rajdy na tyły wroga i kasować bunkry, składy paliw, amunicji itp. Wszystko o dowolnej porze dnia i nocy.

Taktyka walki

sprowadza się do jednego słowa – PRZEŻYĆ! A nawet przy najniższym poziomie inteligencji przeciwnika nie jest to łatwe. Choć flak głównie pudłuje, może się zdarzyć, że staniesz na drodze jakiejś serii. Wyłączy Ci ona połowę systemów śmigłowca i po zabawie. Wykończy Cię druga seria lub SAM. W związku z tym najważniejsze to latać nisko, 100–200 stóp, i szybko. Nad wrogim terenem należy wykorzystywać naturalne osłony, np. pagórki. Poza tym, walić ile wlezie do wroga – czołg, nie czołg, musi spłonąć, or you will be dead. Poniatno? Z nieprzyjacielskimi samolotami, tudzież helikopterami trzeba załatwiać sprawę jak najszybciej – na cel, odpalenie, do svidanija!

Abyś nie był tak całkowicie bezbronny wobec środków wyrazu nieprzyjaciela, masz 30 flar i tyle samo śmieci. Używaj ich. Pomocna jest tu opcja AUTO. Do tego uniki, uniki... Używaj często (jeśli masz na to czas) kamery umocowanej w kopule nad wirnikiem. Możesz patrzeć w przód, powiększając obraz – pomoże Ci to dostrzec niebezpieczeństwo, nim będzie za późno.



Oprawa gry

Wektorowa grafika robi wrażenie nawet w dzisiejszych czasach, ziemia cała pokryta jest teksturami. Niezłe są obłoczki na horyzoncie. Twój Apache oraz inne helikoptery mają kamuflaż jednobarwny lub deformujący – zielonoszare plamy. Efekt wspaniały. Do wyboru dwie rozdzielczości – 320×240 i 640×480. Różnica pomiędzy rozdzielczościami jest kolosalna, najbardziej widoczne są zmiany w wyglądzie kokpitu (no

i oczywiście płynności działania). Uwzględniono również takie drobiazgi, jak liczba rakiet na podwieszeniach. Widać, jak Hellfire opuszcza prowadnicę i wyrzutnia zostaje pusta. Wszystkie obiekty owalne są cieniowane, co doskonale podkreśla ich „okrągłości". Wspaniale odwzorowano perspektywę, góry na horyzoncie są naprawdę daleko. Największe jednak wrażenie zrobiły na mnie serie pocisków smugowych, mknących w moim kierunku. Brak natomiast płomienia wylotowego z lufy działka i pilotów w kabinie! WHY?!

Dźwięk: na SB Pro pełne stereo, wybuchy z lewej, wybuchy z prawej, wybuchy pośrodku... A tak poważnie, dźwięki w pełni digitalizowane, a więc realne w stu procentach. Program prawie cały czas nawija, szczególnie operator uzbrojenia („Hellfire armed", „Chaingun armed", „Flir failure" itp.) informując o aktywnej broni, trafieniach i uszkodzeniach Twojej maszyny. W czasie lotu towarzyszy Ci nieustanny odgłos wirnika i wycie silników, a wszystko to przerywane szumem odpalanych rakiet i salwami działka. Cool! W czasie pokonywania kolejnych menu i wyboru opcji towarzyszy niezła muzyka heavymetalowa, podkreślająca charakter bohatera programu.

Wymagania

Minimalne wymagania to 486, 4 MB RAM i CD-ROM o podwójnej prędkości i... mysz. Jednak nawet na moich ośmiu megsach brak było miejsca na Smartdrive. Do tego włączanie trybu HiRes jest na 486DX-2 66 pomyłką, chyba że lubisz skoki. Gra się wtedy gorzej niż w GS2000 na 286, ach ten postęp... Na takim sprzęcie gra płynnie „chodzi" jedynie z minimum detali i w niskiej rozdzielczości.

Podsumowanie

Apache Longbow to najlepszy znany mi symulator śmigłowca, który przebił Gunshipa 2000, Comanche'a i Ka-50. Po pierwsze, dosyć prosty i jasny interfejs użytkownika, bardzo dobra grafika i dźwięk. Do tego dochodzą standardowe już możliwości gry na dwóch lub więcej komputerach. Bardzo rozbudowano tę opcję, pozwalając grać przez modem, kabel lub sieć. Można grać na dwóch komputerach, jako pilot i strzelec – ewenement w grach, do tej pory taką możliwość oferował jedynie F-15 III.

Zabawę trochę psują duże wymagania sprzętowe, ale zaprawdę powiadam Wam – warto dla tej jednej gry kupić sobie Pentium. Digital Integration nie ma na koncie wielu symulatorów, ale wszystkie jej produkcje były przodujące w swoich klasach. Trzeba więc zaopatrzyć się w program, rozbudować sprzęt i GRAĆ, GRAĆ, GRAĆ...

Wiktor Kozłowski

Sprzedaż prowadzi:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

Kilka klawiszy

kursory	– pochylenie śmigłowca
[	– lewy MFD
]	– prawy MFD
F	– flary
C	– śmieci
V	– włączenie wizji w podczerwieni
Z, X	– zmiana skoku wirnika ogonowego
T	– przełączenie na widok z kopuły nad wirnikiem
R	– włączenie radaru
U	– „zamrożenie" radaru
Enter	– zmiana broni
Space	– odpalenie
F1 - F11	– widoki
1 - 0	– przepustnica co 10%
Q, A	– przepustnica, stopniowo
Tab	– przyspieszenie czasu 2x, 4x, 8x, 16x

APACHE LONGBOW

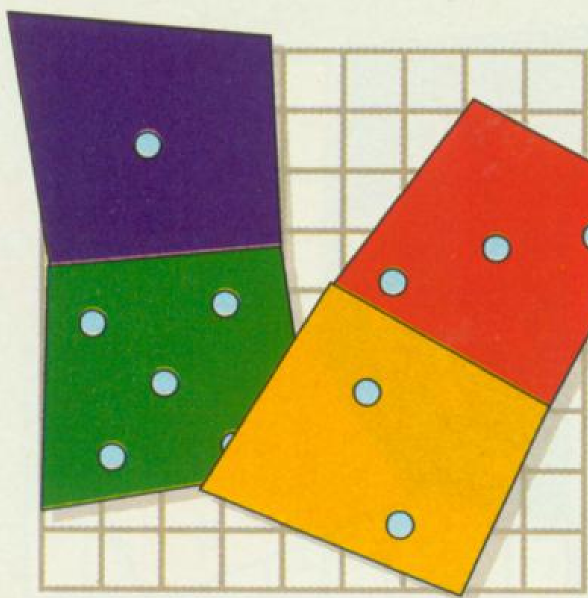
Digital Integration 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	85%





PO UKAZANIU WSPANIAŁYCH PERSPEKTYW CZOŁGISTY ZAMKNIĘTEGO W WIELOTONOWYM STALOWYM PUDLE (TANK COMMANDER), PRZYSZEDŁ CZAS NA ZAJĘCIE MIEJSCA PO DRUGIEJ STRONIE BARYKADY, ZA STERAMI ŚMIGŁOWCA, ŚMIERTELNEGO WROGA CZOŁGU.



ONCE UPON A FOREST

Powstało już wiele gier opartych na filmach fabularnych, nikogo więc chyba nie zdziwi, że pojawiła się gra oparta na kreskówce. Once Upon a Forest jest bowiem przeniesieniem na ekrany naszych komputerów znanej (w Polsce nie za bardzo) bajki.

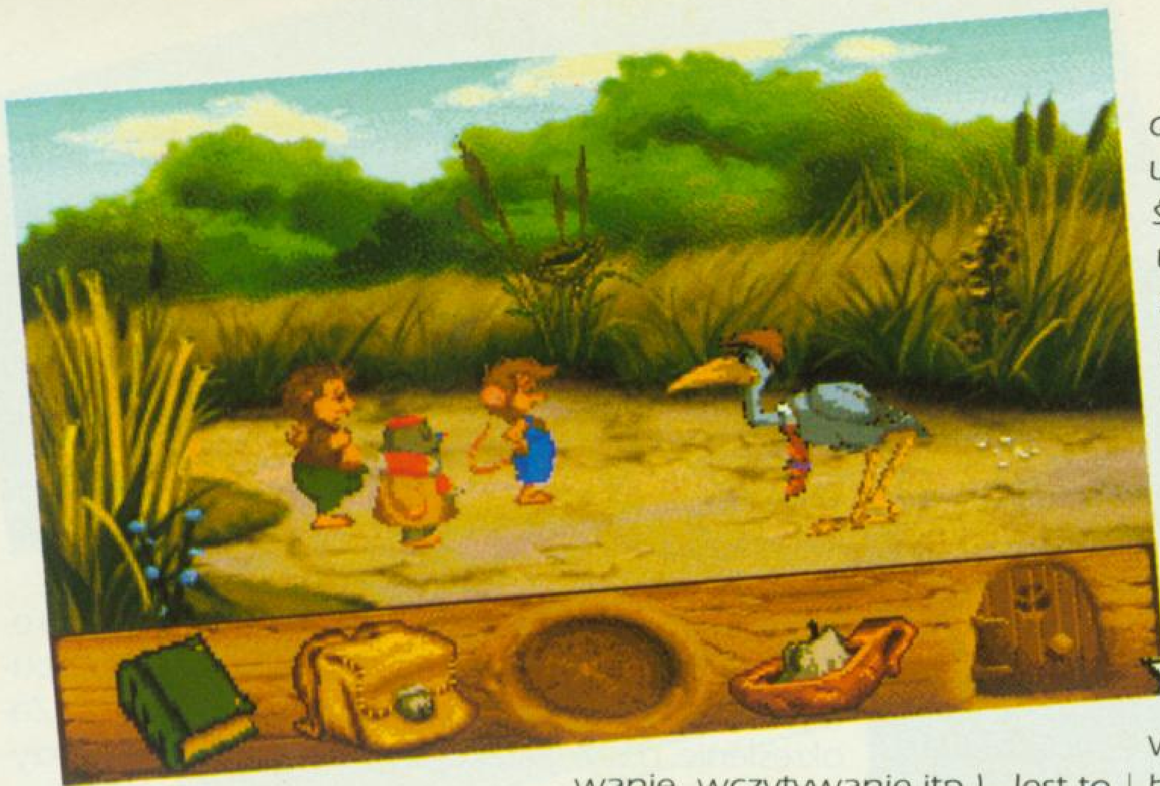
Gra wita Cię kolorowym obrazkiem na pudełku oraz napisem w rogu, informującym, że jest przeznaczona dla graczy od lat 5 do 9. Tak więc na nasz rynek trafiła kolejna gra dla najmłodszych. Korzystając z okazji, chciałbym powiedzieć parę słów na temat tych, bądź co bądź specyficznych, produktów. Trudno z punktu widzenia dorosłego ocenić, czy gra jest dobra, czy nie. Automatycznie notujemy prostotę scenariusza, nieskomplikowane zagadki, naiwne postacie i dochodzimy do wniosku, że produkt jest beznadziejnie głupi. Czy mamy rację, tak go osądzając? Otóż niekoniecznie. Zapominamy bowiem, że nie jest on przeznaczony dla nas, lecz dla dzieci. To, co doświadczonemu graczowi wydaje się banalnie proste, dla dziecka może być wyzwaniem. Nie ma się co dziwić, że w takiej grze zarówno intryga, jak i obsługa są maksymalnie uproszczone. Nie oznacza to oczywiście, że nie da się podzielić gier dla dzieci na lepsze i gorsze. Uwagę należy zwrócić na jakość oprawy graficznej i muzycznej, łatwość obsługi, logikę scenariusza. Dziecięce gry często mają wartości edukacyjne.

Wracając do tematu, przyjrzyjmy się bliżej opisywanej grze. Na pierwszy ogień wziąłem

Scenariusz

Cała przygoda zaczyna się, gdy mała Michelle zjada przez omyłkę kawałek muchomora i zapada na ciężką chorobę. Jej trzej przyjaciele – mysz Abigail, kret Edgar i jeż Russell muszą znaleźć w lesie dwa zioła, które są w stanie jej pomóc. Na wyprawę ruszają wszystkie trzy futrzaki, choć bezpośrednio sterujesz tylko Abigail. Po drodze spotkasz wiele (no, może nie aż tak wiele) przeszkód. Znajdziesz kilku przyjaciół, jak również kilku wrogów. Musisz się spieszyć, gdyż od Twojego sukcesu zależy zdrowie Michelle.

No tak, to tyle by było w skrócie. Teraz parę słów o wykonaniu. Scenariusz jest typowo bajkowy i w miarę logiczny. W zasadzie istnieje jeden sposób na ukończenie gry, choć niektóre problemy można rozwiązać na dwa lub nawet trzy sposoby (duży plus dla autorów, gdyż nawet w poważnych przygodówkach rzadko trafia się taka możliwość). Teren, po którym się poruszasz, jest niestety bardzo niewielki – kilkanaście plansz. Trochę to mało, nawet jak na nieskomplikowaną grę. Once Upon a Forest jest przygodówką bardzo prostą, chociażby w stosunku do Kingdom – The far Reaches (też gra raczej dla dzieci, choć może nieco starszych).



Grafika

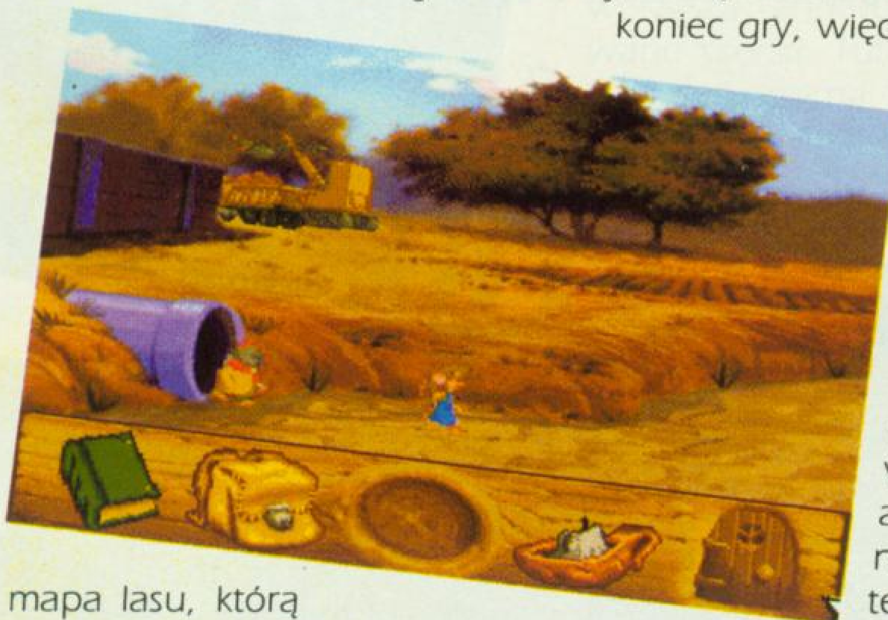
jest ręcznie rysowana. Tła prezentują się bardzo dobrze, są kolorowe i ładne, stylem przypominając nieco King's Quest 5. Postacie wyglądają niestety trochę gorzej, szczególnie na planszach, na których pokazywane są z daleka. Wina leży prawdopodobnie w kiepskim algorytmie zmniejszania. Na szczęście animacje zrobione są dosyć dobrze (zwróćcie uwagę na ogon Abigail podczas marszu); dzięki czemu gra jest atrakcyjniejsza. Niewątpliwie zdecydowanie lepiej by się prezentowała w trybie SVGA, lecz wzrosłyby wtedy wymagania sprzętowe i objętość [Nie może być! – Alx]. Podsumowując: całość do złudzenia przypomina dobranockę i chyba o to twórcom chodziło.

Dźwięk

Podczas wędrówek po lesie towarzyszy Ci muzyka. Nie jest wprawdzie zła, lecz nie jest też niczym specjalnym. Zdecydowanie warto posłuchać utworu odtwarzanego przy animowanej liście osób pracujących nad grą. Wszystkie teksty (których zresztą nie ma wiele) czytane są przez lektora i nie możesz ich wyłączyć. Once Upon a Forest to kolejna gra, w której nie pojawia się ani pół napisu. Jakość dźwięku nie jest niestety najlepsza, szczególnie na słabszych komputerach głos drży i zacina się.

Ikony

do obsługi gry są cztery, z czego jedna włącza opcje (nagrywanie, wczytywanie itp.). Jest to chyba maksymalne uproszczenie, jakie można osiągnąć w grze pretendującej do miana przygodówki, obojętne czy jest ona przeznaczona dla pięcio-, czy pięćdziesięciolatków. Listwa z ikonami znajduje się w dole ekranu. Kliknięcie na pierwszej ikonie z lewej strony uruchamia opcję przeglądania notatnika Corneliusa. Znajdują się tam rysunki różnych ziół, przedmiotów i maszyn. Na pierwszych stronach jest też mapa lasu, którą Edgar uzupełnia w miarę odkrywania nowych miejsc. Notatnik, choć na pierwszy rzut oka prezentuje się interesująco, niestety jest zupełnie bezużyteczny i można się doskonale obejść bez zaglądania do niego. Druga ikona od lewej pokazuje zawartość plecaka niesionego przez Russella. Możesz jej używać, by zorientować się, co posiadasz. Będzie Ci przydatna również w bardzo nielicznych sytuacjach, w których będziesz musiał użyć jakiegoś przedmiotu.



Na środku listwy znajduje się puste miejsce, gdzie pojawia się wizerunek przedmiotu, którego aktualnie używasz. Gdy zatniesz się na którejś z plansz i nie będziesz wiedział, co dalej, spróbuj użyć ikony przedstawiającej świeczkę. Jeżeli tylko komputer uzna, że Twój problem jest dostatecznie ważny, rozwiąże go za Ciebie. Ostatnia wreszcie ikona udostępnia opcje „Save" i „Load" oraz umożliwia wyjście z gry.

Postacią Abigail kierujesz klikając kursorem na planszy. Kursor zmienia się, jeśli najedziesz na odpowiedni fragment ekranu. Gdy przedstawia lupę, możesz się czemuś bliżej przyjrzeć, gdy jest w kształcie rączki – możesz podnieść przedmiot.

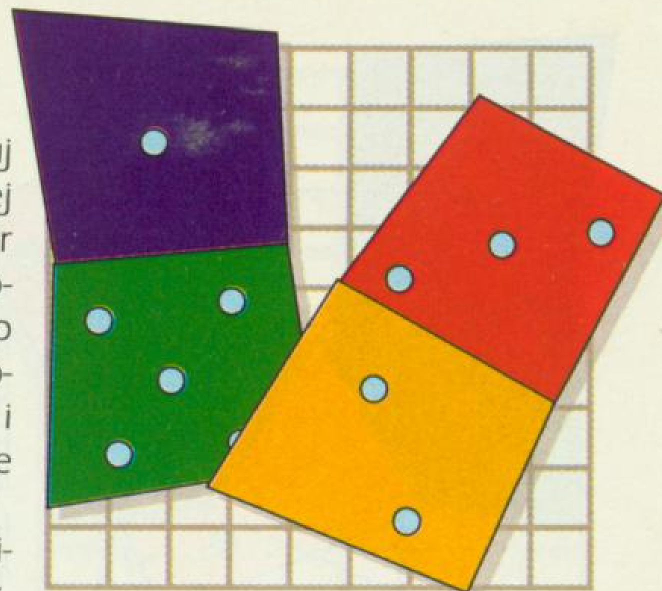
Ogólnie obsługa gry jest bardzo prosta i klarowna. Nie mam większych zastrzeżeń.

Przedmioty

można policzyć na palcach jednej ręki (i dwóch nóg). Jest ich żałośnie mało jak na przygodówkę. Na domiar złego, większość to komponenty pewnej machiny, którą futrzaki konstruują pod koniec gry, więc nic innego z nimi zrobić nie można. Bardzo rzadko będziesz musiał czegoś użyć, w zasadzie rola przedmiotów w Once Upon a Forest ogranicza się do tego, że można je zebrać.

Po drodze spotkasz wiele roślin. Możesz się im przyglądać (Abigail ma ze sobą szkło powiększające), lecz nie musisz tego robić. Informacje, które uzyskujesz dzięki oglądaniu chwastów, nie są istotne.

Na niektórych planszach natrafisz na dziury w ziemi. Gdy do nich wejdziesz, znajdziesz się w systemie zajęczych korytarzy. Możesz dzięki niemu szybko przemieszczać się po lesie (warto zapamiętać, które drzwi gdzie prowadzą). Dostęp masz tylko do tych plansz, które już wcześniej zwiedziłeś. Korzystanie z korytarzy nie jest konieczne, lecz przyspiesza poruszanie, więc



czasami warto się do nich pofatygować.

Na koniec

należałoby podsumować to wszystko. No cóż, Once Upon a Forest jest grą niezłą w swojej kategorii, chociaż chyba zanadto uproszczoną. Szkoda że chwilami postacie wyglądają kiepsko (jak zlepek kolorowych pikseli, jeśli chodzi o ścisłość), szkoda też, że dźwięk czasami siada. Autorzy gry mogliby się pokusić o trochę więcej plansz i przede wszystkim więcej przedmiotów. Można więc zagrać, lecz pamiętajcie, dla kogo ta gra jest przeznaczona. Jeżeli masz powyżej 9 lat, lepiej poszukaj sobie innego produktu.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

Grę do testów dostarczyła firma Artland, oś. Książąt Mazowieckich, pasaż – pawilon B – 17, 06-500 Mława, skr. poczt. 23, tel. (23) 54-23-61.

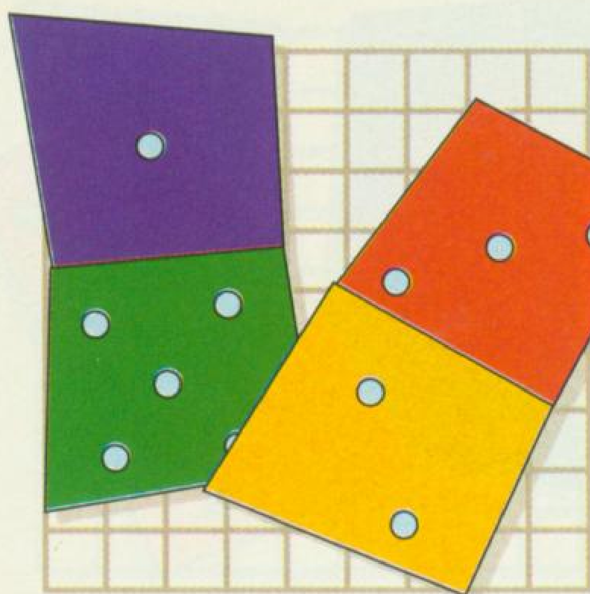
Cena: 69 zł + VAT.

ONCE UPON A FOREST

Sanctuary Woods 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	65%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

AEGIS – STRAŻNIK FLOTY



W Gamblerze 8/95 mieliśmy możliwość zapoznania się z jednym z najnowocześniejszych krążowników świata, jednostką klasy Ticonderoga. Tym razem przedstawiamy poprzednika tamtej produkcji, grę AEGIS – Guardian of the Fleet.

„SONAR WYKRYŁ KONTAKT PODWODNY. GDY TYLKO KOMPUTERY PRZETRAWIŁY DANE OTRZYMANE OD URZĄDZEŃ ŚLEDZĄCYCH, NATYCHMIAST ZOSTAŁY WYSŁANE TORPEDY. ZIMNE SPOJRZENIA ZGROMADZONYCH W CENTRUM DOWODZENIA LUDZI ODPROWADZAŁY ICH ECHO W KIERUNKU CELU...”

Mimo zastosowania podobnej tematyki i tego samego okrętu w roli głównego bohatera, podejście autorów AEGIS jest nieco inne. Już pierwszy kontakt z grą uwidacznia jej rozbudowaną strukturę. Bez pomocy podręcznika mniej wprawni gracze łatwo mogą się zgubić. Uwagę zwraca też liczba dostępnych teatrów działań. Jest ich siedem i obejmują najbardziej znane konflikty współczesnych czasów.

Aby dobrze opanować poruszanie się po statku i korzystanie z jego urządzeń i uzbrojenia najlepiej rozpocząć od misji treningowych. Przy wyborze poziomu gry polecam zaawansowany (Advanced). Dopiero wtedy można mieć satysfakcję z zabawy. Grając na pozostałych dwóch poziomach dysponuje się nieograniczoną amunicją i kupą bałwanów w charakterze przeciwników – cała radość z gry bierze w łeb.

W porcie



Dostajesz do dyspozycji krążownik uzbrojony w pociski przenoszące torpedy oraz rakiety Tomahawk, Harpoons, SM-2MR (klasy powierzchnia wody – powietrze) i 5-calowymi działkami. Dodatkowo wyposażony jest w 2 helikoptery Seahawk oraz całą gamę urządzeń namiarowych, umożliwiających precyzyjne namierzanie, atak i obronę przed wrogimi jednostkami. W wielu wypadkach system ten sam podejmie działanie typu atak–obrona.



Na pokładzie

Masz do dyspozycji szereg urządzeń do wyszukiwania i namierzania celu. Dzielą się one na dwie kategorie: aktywne i pasywne. Każda z tych kategorii ma swoje wady i zalety, dlatego ważne jest dostosowanie wyboru do aktualnych potrzeb.

Urządzenia aktywne umożliwiają dokładne wyszukanie i określenie pozycji celu, jednakże pozwalają też na namierzenie Twojej pozycji. Dokładnie na odwrót jest przy urządzeniach nieaktywnych. Przy niezbyt dokładnej informacji o położeniu atakowanego obiektu, ich użycie jest nie do wykrycia przez przeciwnika.

Do pierwszej z powyższych kategorii należą radar i aktywny sonar, a do drugiej system SLQ-32, używany do wyszukiwania promieniowania radarowego produkowanego przez samoloty, statki i inne obiekty oraz pasywny sonar.

Taktyka walki

Każda walka wygląda mniej więcej tak samo. Musisz odszukać cel, rozpoznać, zaatakować i zniszczyć. Przeprowadzenie powyższych wytycznych jest różne w zależności od obszaru działań (powietrze, powierzchnia wody i pod wodą).

Odszukanie celu umożliwią Ci wymienione wyżej urządzenia.

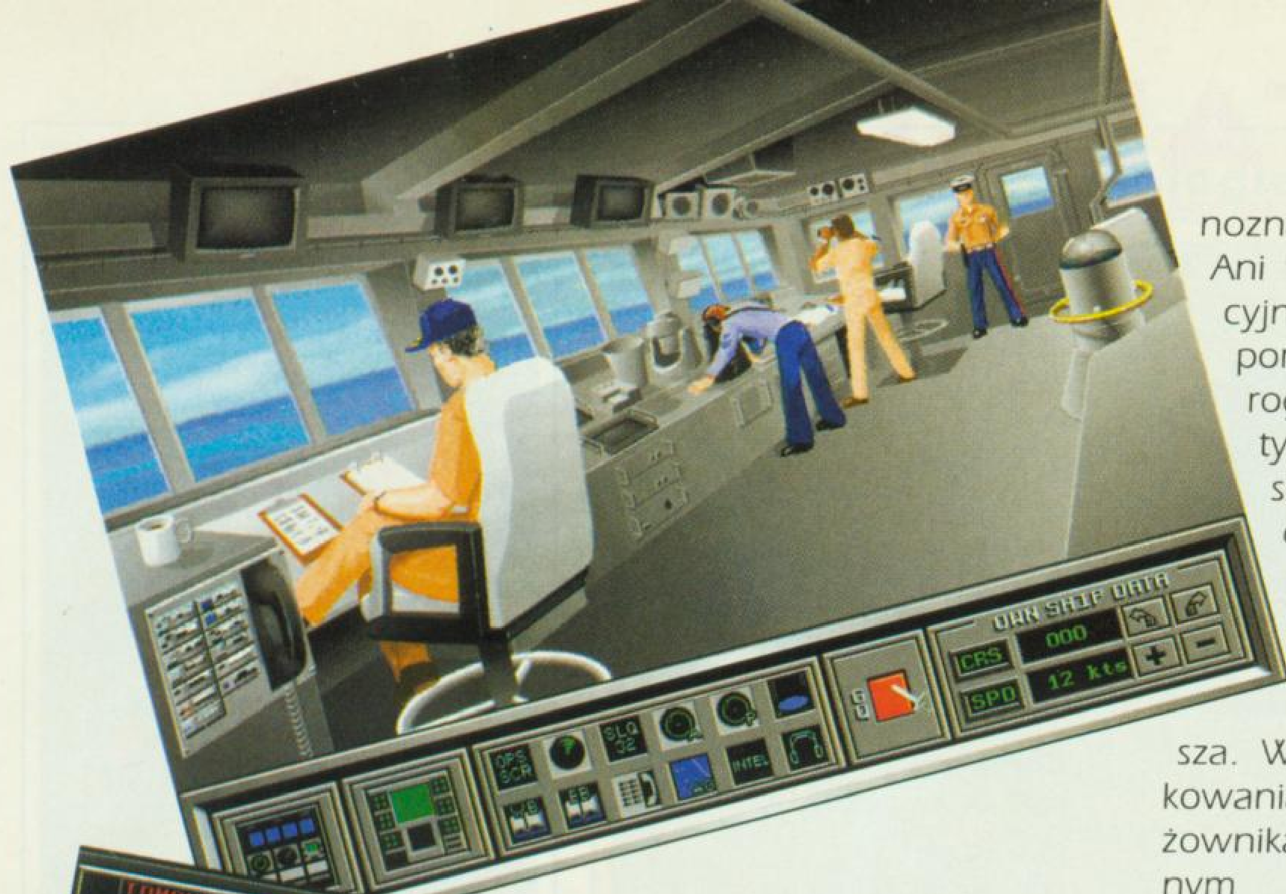


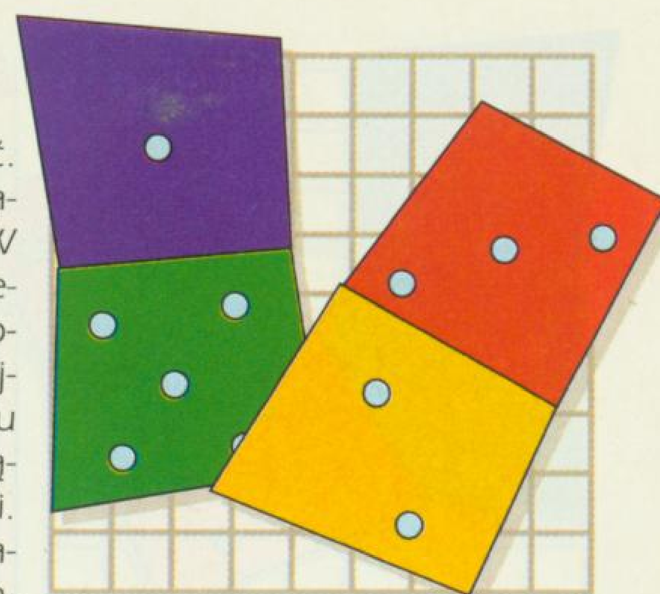
Rozpoznanie nastąpi automatycznie, zostało bowiem całkowicie zrzucone na barki komputerów Twojego krążownika. Zaatakujesz i zniszczysz cel, korzystając z ekranów zawartych w Combat Information Center (CIC): ekran kontroli ognia i mapy taktycznej.

Na ekranie kontroli ognia możesz sam przeprowadzić atak. Wybierasz cel (atakujesz go) i rodzaj broni, którą masz zamiar zaatakować (nie możesz przecież atakować samolotu za pomocą torpedy). Teraz pozostaje Ci tylko jej wystrzelenie. A nie jest to proste. Wybrany cel musi się znajdować w zasięgu tej broni, a przedtem trzeba udać do centrum dowodzenia. „Udanie się” do centrum dowodzenia nie wymaga wbrew pozorom żadnych specjalnych zabiegów. Wystarczy nacisnąć czerwony przycisk GQ i to wszystko (bez tego nie jest możliwe wystrzelenie żadnej broni). Na ekranie tym możesz również zmienić swój kurs (w stopniach) i prędkość (w milach morskich).



Ekran mapy taktycznej umożliwi Ci zaplanowanie strategii rozegrania całej bitwy morskiej. Każdej przyjacielskiej jednostce

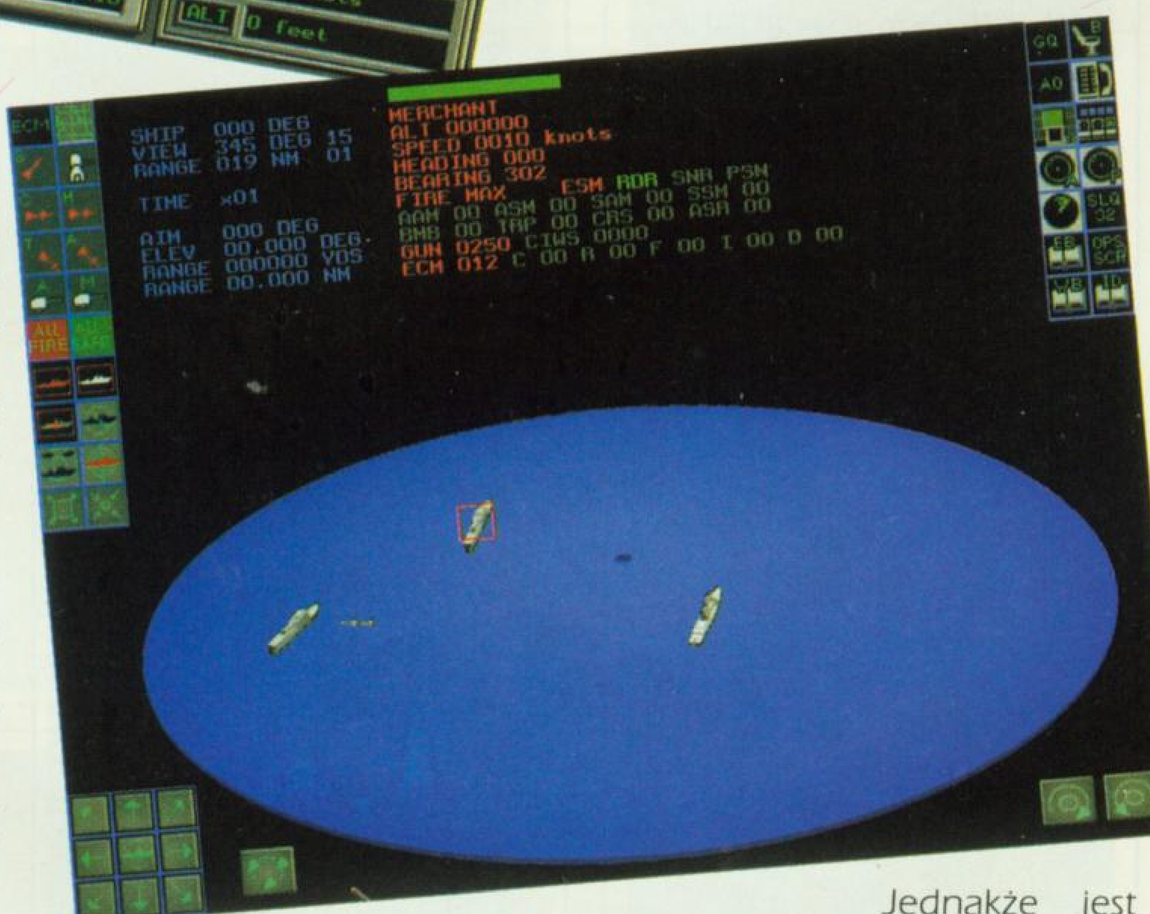




możesz przydzielić osobne zadanie.

Sposób rozegrania grupowego ataku, zostawiam Tobie, gdyż zależy to od rodzaju misji. Opiszę tylko, jak rozdzielić cele między poszczególne jednostki. Jest to bardzo proste. Najpierw zaznaczasz obiekt (statek lub samolot), którym zamierzasz zaatakować. Klikasz na ikonie ataku, tak żeby pojawiła się wokół niego żółta ramka. Następnie zaznaczasz cel i ponownie klikasz na ikonie ataku (ramka powinna przyjąć kolor czerwony). Wybrana jednostka będzie podążała za wyznaczonym celem i zaatakuje go. W podobny sposób postępujesz z innymi podległymi Ci obiektami.

Jeszcze jedną ważną rzeczą jest uruchomienie automatycznego systemu obronnego (CIWS – Close-In Weapon System). Pozwoli Ci to odciążyć pamięć od uważania na nadlatujące pociski. System ten automatycznie rozpozna je i unieszkodliwi.



Znowu w porcie

AEGIS jest dość dobrą grą, jednakże trudno się o niej jednoznacznie wypowiedzieć. Ani to w pełni gra symulacyjna, ani strategiczna. W porównaniu z USS Ticonderoga jest nieco gorsza. Dotyczy to zarówno interfejsu użytkownika (dostępu do różnych opcji i urządzeń), jak i grywalności. Nie trzyma tak w napięciu i nie jest tak interesująca jak ta pierwsza. Większy stopień skomplikowania obsługi Twojego krążownika sprawia, że po pewnym czasie gra staje się nużąca.

Na niekorzyść przemawia również oprawa graficzna. W USS Ticonderoga dopieszczono każdy szczegół, a akcji stale towarzyszą renderowane animowane scenki. Tutaj grafika jest bardziej toporna, a scenki są digitalizowanymi obrazami wideo, zresztą dość kiepskiej jakości.

Jednakże jest coś, czym AEGIS wyraźnie góruje – dźwięk. Ścieżka muzyczna na płytce kompaktowej odgrywana w czasie gry jest po prostu wspaniała. Wprowadza podniosły nastrój i sprawia, że wyżej opisane minusy stają się mniej wyraźne.

Do niewątpliwych plusów należy również ciekawie pomyślany, plastyczny ekran mapy taktycznej. Pozwala na kompleksową, ogólną ocenę pola walki i bezpośredni wpływ na sytuację na nim. Kolejną zaletą jest istnienie wbudowanej w program encyklopedii, zawierającej dokumentację zdjęciowo–techniczną różnego rodzaju uzbrojenia.

Darek Bujalski

Minimalne wymagania sprzętowe: PC 386SX, CD-ROM Double Speed, 4 MB RAM, 20 MB miejsca na twardym dysku.

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 97 zł.

AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET

Software Sorcery 1994
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	75%
Ogółem	75%

MORTAL KOMBAT 3

SUB ZERO



Ice Ball: D–F–LP
Ice Shower: D–F–HP
Ice Shower front:
D–F–B–HP
Ice Shower behind:
D–B–F–HP
Ice Klones: D–B–LP
Slide: B+LP+BL+LK
Fatality 1: B–B–D–B–R
[poza zasięgiem podcięcia]
D–F–B–HK [jw.]
Fatality 2: BL–BL–R–BL–R
[blisko]
D–F–D–F–LP [jw.]
Animality: F–U–U [blisko]
U–U–U [jw.]
Friendship: LK–LK–R–R–U
Babality: D–B–B–HK
Stage: B–D–F–F–HK
Combos:
HP–HP–LP–LK–HK–RK
(6 – 30%)
HP–HP–LP–LS–RK–RK
HK–HK–RK (3 – 19%)
R–HP–HP–LP–LK–HK–RK
HP–LP–LK–HK–RK

KABAL



Purple Fireball: B–B–HP
(także w powietrzu)
Tornado Spin: B–F–LK
Ground Razor: B–B–B–R
Fatality 1: D–D–B–F–BL
[poza zasięgiem podcięcia]
B–B–F–D–BL [jw.]
Fatality 2: R–BL–BL–BL–HK
[blisko]
R–BL–BL–BL–HP
Animality: HP (F–F–D–F)
[blisko]
HP (3 sek.)
Friendship: R–LK–R–R–U
Babality: R–R–LK
Stage: BL–BL–HK
Combos:
LK–LK–HP–HP–UC–HOK–
–Purple Fireball–Ground
Razor (7 – 45% + Ground
Razor)
Tornado Spin–Ground
Razor–LK–LK–HP–HP–UC–
–JK–Purple Fireball
(9 – 56%)
HP–HP–HK–HK–HK
(5 – 25%)
JK–Tornado Spin–Ground
Razor–LK–LK–High Punch–
–HP–UC–JK –Purple
Fireball (10 – 66%)
HP–HP–UC–JK–Purple
Fireball
Tornado Spin–LK–LK–HP–
HP–LP–JK–Purple Fireball
R–LK–HP–HP–UC–JK (z LK)–
–Purple Fireball
HP–HP–CP–UC

LIU KANG



High Dragon Fire: F–F–HP
Low Dragon Fire: F–F–LP
Flying Kick: F–F–HK
Bicycle Kick: LK (3 sek.)
Fatality 1: F–F–D–D–LK
F–F–F–B–F–LK [przy
wrogu]
Fatality 2: U–D–U–U–BL
+ R [gdziekolwiek]
U–U–U–R+BL [jw.]
Animality: D–D–U
[w odległości podcięcia]
Friendship: R–R–R–D+R
Babality: D–D–D–HK
Stage: R–BL–BL–LK
Combos:
HP–HP–BL–LK–LK–HK–LK
(7 – 34%)
HP–LK–LK–HP–LK
(5 – 25%)
HP–HP–BL–LK–LK–HK–LK
LK–LK–HK–RK
JK–High Dragon Fire–
Flying Kick (3 – 22%)

CYRAX



Net Kapture: B–B–LK
Exploding Teleport:
F–D–BL
Long Grenade Throw:
LK (F–F–HK)
Short Grenade Throw:
LK (B–B–HK)
Pile Driver: D–F–BL–LP
[blisko]
Fatality 1: D–D–U–D–HP
[gdziekolwiek]
U–U–U–D–HP [jw.]
Fatality 2: D–D–F–U–R
[blisko]
BL (D–B–U–F–D) – R [jw.]
Animality: U–U–D–D
[blisko]
U–U–U–D [jw.]
Friendship: R–R–R–U
Babality: F–F–B–HP
Stage: R–BL–R
Combos:
HP–HP–HK–HP–HK–RK
(6 – 30%)
HP–HP–LP (3 – 18%)
HK–HK–RK (3 – 19%)
Long Grenade–Net–RK–UC
(3 – 50%)
HP–HP–LK–LP
HP–HP–HK

KANO



Knife Throw: D–B–HP
Knife Upercut: D–F–HP
Grab & Bite: D–F–LP
Air Throw: BL
[w powietrzu]
Flying Cannonball:
LK (3 sek.)
Fatality 1: LP (F–D–D–F)
[blisko]
F–F–F–LP [jw.]
Fatality 2: LP–BL–BL–HK
[w odległości podcięcia]
F–F–F–HK [jw.]
Animality: HP (BL–BL–BL)
[blisko]
HP (F–F–F) [jw.]
Friendship: LK–R–R–HK
Babality: F–F–D–D–LK
Stage: U–U–B–LK
Combos:
HP–HP–CP–UC–JK–Knife
Slash (6 – 37%)
HP–HP–HK–HK–LK–HK–RK
HP–HP–HK–LK–RK
(5 – 31%)
HP–HP–CP–JK–Air Throw
(5 – 28%)
JK–Flying Cannonball–JK–
–Knife Upercut (4 – 25%)
HP–HP–LP
HK–HK–LK–RK
HP–HP–LP–R–HP–R–HP–
HOK–Air Throw
R–HP–HP–CP–JK–Cannonball

Mortal Kombat 3 jest genialną grą.

Alex

PS Z braku miejsca rozwinięcie powyższej tezy nastąpi w najbliższym numerze. Tam też znajdziecie tajne kody, cheaty i legendy poszczególnych zawodników.

SMOKE



Harpoon: B–B–LP
Teleport upercut: F–F–LK (także w powietrzu)
Invisibility: U–U–R
Air Throw:
BL (w powietrzu)
Fatality 1: U–U–F–D [cały ekran]
Fatality 2: R+BL (D–D–F–U) [w odległości podcięcia]
Animality: D–F–F–BL
Friendship: R–R–R–HK [cały ekran]
Babality: D–D–B–B–HK
Stage: F–F–D–LK

Combos:
Harpoon–HP–HP–LK–HK–LP (5 – 24%)
HP–HP–LP–Teleport–HP–Harpoon–UC (7 – 40%)
HP–HP–LP (3 – 17%)
HP–HP–HK (3 – 19%)
JK–Teleport–LK–Air Throw (3 – 28%)

Ciossologia

Ruchy przedzielone kreską należy wykonywać po kolei. Ruchy z plusem – klawisze trzeba wcisnąć jednocześnie. Jeśli należy przytrzymać jakiś klawisz i wciskać inne, przyjęto notację z nawiasem, zatem zapis LK (D–P–D) – HK oznacza, że powinno się wcisnąć LK, trzymając LK wcisnąć D, potem P, potem D, puścić LK i wcisnąć HK.
Niektóre efekty (zwłaszcza Fatalities) można otrzymać na dwa sposoby – wtedy jedna kombinacja klawiszy jest podana pod drugą. Aby wykonać Babality i Friendship, w ostatniej rundzie nie wolno używać bloku. Aby wykonać Mercy (dać przeciwnikowi jeszcze trochę energii) w TRZECIEJ rundzie, gdy usłyszysz „Finish Him!", odskocz daleko i wciśnij R (D–D–D–D). Aby wykonać Animality, wcześniej musisz zrobić Mercy!
Stage Fatality to taki Super Uppercut z MK2 – działa na planszach The Pit 3, Bell Tower i Subway.
Cyfry w nawiasach (podawane po combosach) oznaczają: ilokrotne combo wykonasz i ile energii zabierzesz przeciwnikowi.
Aby móc grać jako Smoke, należy uruchomić grę pisząc: MK3 0666.

Legenda:
B – tył
F – przód
U – góra
D – dół
HP – wysoka pięść
LP – niska pięść
HK – wysoki kop
LK – niski kop
BL – blok
R – bieg
UC – podbródkowy (D+HP)
RK – kop z obrotu (B+HK)
JK – kop z wyskoku (F+U+HK lub LK)
HOK – kop z wyskoku w miejscu (U+HK lub LK)
CP – pięść z przykucu (D+HP lub LP)
LS – podcięcie (B+LK)

SHANG TSUNG



Vulcanic Eruption: F–B–B––LK
Fireballs: 1: B–B–HP
2: B–B–F–HP
3: B–B–F–F–HP
Przemiana w:
Cyrax: BL–BL–BL
Jax: F–F–D–LP
Kabal: LP–BL–HK
Kano: B–F–BL
Kung Lao: R–R–BL–R
Liu Kang: F–D–B–U
Night Wolf: U–U–U
Sektor: D–F–B–R
Sheeva: LK (F–D–F)
F–D–F–LK–LK
Sindel: B–D–B–LK
Sonya: D+R+LP+BL
Stryker: F–F–F–HK
Sub-Zero: F–D–F–HP
Fatality 1: LP (D–F–F–D) [blisko]
LP (D–F–D–F) [jw.]
Fatality 2: LP (R–BL–R–BL) [blisko]
Animality: HP (R–R–R)
Friendship: LK–LK–R–R–D
Babality: R–R–R–LK
Stage: U–U–B–LP

Combos:
LK–HP–HP–LP–RK (5 – 28%)
HP–HP–LP–HK (4 – 19%)
HP–HP–HK (3 – 18%)
HP–HK–LP–RK
LK–HK–RK

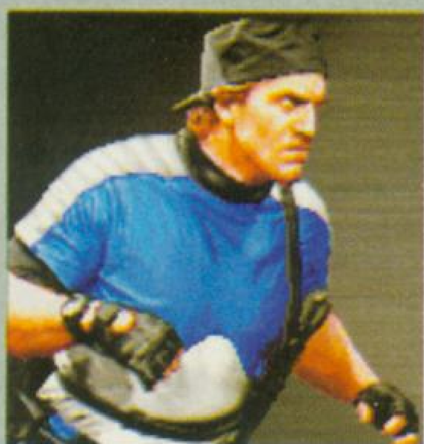
JAX



Single Missile: B–F–HP
Double Missile: F–F–B–B–HP
Shoulder Slam: F–F–HK
Gotcha Punch: F–F–LP
Gotcha Throw: Przerzut––uderzaj HP
Back Breaker: BL [w powietrzu]
Ground Smash: LK (3 sek.)
Fatality 1: BL (U–F–D–U) [blisko]
BL (F–D–B–U–F) [jw.]
Fatality 2: R–BL–R–R–LK [cały ekran]
R–R–R–BL–LK [jw.]
Animality: LP (F–F–D–F) [blisko]
Friendship: LK–R–R–LK
Babality: D–D–D–LK
Stage: D–F–D–LP

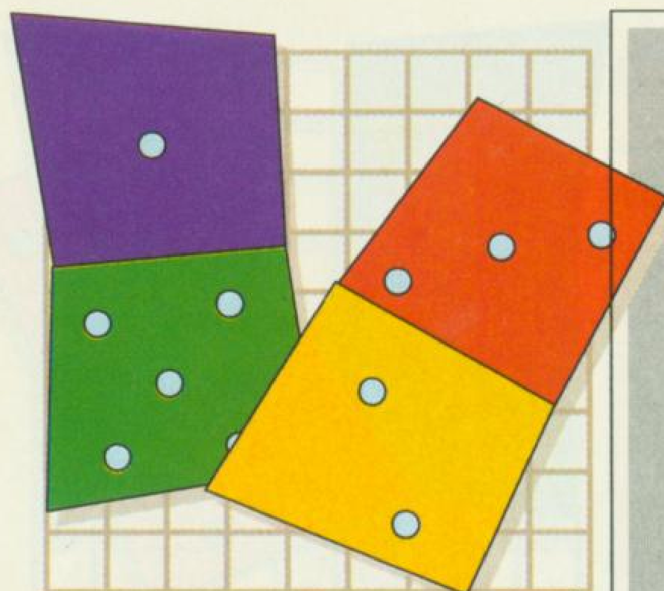
Combos:
HK–HK–UC–HP–BL–LP–HP––B+HP (7 – 34%)
HP–HP–BL–LP–RK
HP–HP–BL–B+HP
HP–HP–LP–BL–B+HP

STRYKER



Long Grenade: D–B–HP
Short Grenade: D–B–LP
Baton Throw: F–F–HK
Baton Trip: F–B–LP
Fatality 1: D–F–D–F–BL [blisko]
D–F–D–F–BL [jw.]
Fatality 2: F–F–F–LK [cały ekran]
F–F–F–LK [jw.]
Animality: R–R–R–BL [w odległości podcięcia]
R–R–R–BL [jw.]
Friendship: LP–R–R–LP
Babality: D–F–F–B–HP
Stage: F–U–U–HK

Combos:
LK–HP–HP–LP–JK–Baton Throw (6 – 36%)
LK–HP–HP–LP–UC–JK––Baton Throw (50%)
HP–HP–LP (3 – 18%)
HK–HK–HK–HP–HP–LP
R–HP–HP–CP–Baton Throw



KUNG LAO



Hat Throw: B–F–LP
Teleport: D–U
Dive Kick: U–D–HK
[w powietrzu]
WhirlSpin: F–D–F–R
(uderzaj R)
Fatality 1: R–BL–R–BL–D
[gdziekolwiek]
BL+R–BL+R–D [poza zasięgiem podcięcia]
Fatality 2: F–F–B–D–HP
[w odległości podcięcia]
Animality: R–R–R–R–BL
[blisko]
R–R–R–R–BL
Friendship: R–LP–R–LK
[poza zasięgiem podcięcia]
Babality: D–F–F–HP
Stage: D–D–F–F–LK
Combos:
HP–LP–HP–LP–LK–HK–RK
(34%)

SEKTOR



Heat Seeker: F–D–B–HP
Straight Missile: F–F–LP
Teleport: F–F–LK (także w powietrzu)
Fatality 1: LP–R–R–BL
[w odległości podcięcia]
B–B–B–HK [jw.]
Fatality 2: F–F–F–B–BL
[w połowie ekranu]
Animality: F–F–D–U [blisko]
D–D–D–U [jw.]
Friendship: R–R–R–R–D
Babality: B–D–D–D–HK
Stage: R–R–R–D
Combos:
HP–HP–HK–HK–RK
(5 – 26%)
HP–HP–LP (3 – 18%)
HK–HK–RK (3 – 19%)
Teleport–JK–Straight Missile
(3 – 22%)
HP–HP–LK–LP
HP–HP–HK
Heat Seeker–Teleport–R–
–LP–Straight Missile

NIGHTWOLF



Axe Upercut: D–F–HP
Shoot Arrow: D–B–LP
Shield Aura: B–B–B–HK
Shoulder Slam: F–F–LK
Fatality 1: U–U–B–F–BL
[blisko]
D–F–F–HK [jw.]
Fatality 2: B–B–D–HP
[daleko]
B–B–B–HP
[w odległości skoku]
Animality: F–F–D–D [blisko]
D–D–D [w odległości podcięcia]
Friendship: R–R–R–D
Babality: F–B–F–B–LP
Stage: R–R–BL
Combos:
LK–HP–HP–LP–Axe Upercut–Axe Upercut–HK
(7 – 41%)
HP–HP–LP–Axe Upercut
HP–HP–Axe Upercut–HP–
Shoulder Smash (5 – 34%)
HK–HK–HP–HP–LP–HK
HP–HP–LP–LP (4 – 21%)

SINDEL



Fireball (w powietrzu):
D–F–LK
Fireball (na ziemi): F–F–LP
Scream Pull: F–F–F–HP
Flight: B–B–F–HK
Fatality 1: R–BL–BL–R+BL
[blisko]
R–R–B–B–R+B [jw.]
Fatality 2: R–R–BL–R–BL
[w odległości podcięcia]
R–R–BL–R–B [jw.]
Animality: F–F–U–HP
F–F–HP
Friendship: R–R–R–R–R–U
Babality: R–R–R–U
Stage: D–D–D–LP
Combos:
HK–HP–HP–UC–JK–Air
Fireball (6 – 40%)
HP–HP–LP–HK–Flight–Air
Fireball (5 – 31%)
HP–HP–LP–HK (4 – 22%)
HK–HP–HP–LP–RK
HK–HP–LP–HK

SHEEVA



Mega Stomp: D–U
Fireball: D–F–HP
Ground Stomp: B–D–B–HK
Fatality 1: F–D–D–F–LP
[blisko]
F–F–F–LP [jw.]
Fatality 2: HK (F–B–F–F)
[blisko]
HK (F–F–F) [obok wroga]
Animality: R–BL–BL–BL–BL
[blisko]
Friendship: F–F–D–F–
–[odczekaj 1/2 sek.] HP
Babality: D–D–D–B–HK
Stage: D–F–D–F–LP
Combos:
HP–HP–LP–HK–HK–LK–RK
(7 – 37%)
HP–HP–LP–F+HP
(4 – 22%)
LK–HK–HK–LS (4 – 19%)

SONYA



Rings: D–F–LP
Bicycle Kick: B–B–D–HK
Square Wave Punch:
F–B–HP
Leg Grab: D+LP+BL
Fatality 1: B–F–D–D–R
[gdziekolwiek]
D–D–D–F–LK [jw.]
Fatality 2: BL+R (U–U–B–
–D) [ponad pół ekranu]
Animality: LP (B–F–D–F)
[blisko]
Friendship: B–F–B–D–R
Babality: D–D–F–LK
Stage: F–F–D–HP
Combos:
HK–HK–HP–HP–LP–B+HP
(6 – 34%)
HP–HP–LP–B+HP
HP–HP–LP–RK

MORTAL KOMBAT 3
Midway/GT 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	95%
Grywalność	100%
Pomysł	99%
Ogółem	100%

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

INDEKS

KONIEC WIEŃCZY DZIEŁO

Stało się!!! Walka o 10 000 000 złotych zakończona. Do ostatniej chwili trwały zażarte potyczki o premiowane miejsca. I mam przyjemność podać Wam ostateczne wyniki.

1. Tomasz Jurgielewicz (Konin) - 62,5 pkt.
2. Maciej Stelmach (Wadowice) - 62 pkt.
3. Marcin Czółno (Mielec) - 54 pkt.
4. Paweł Łysik (Józefów) - 50,5 pkt.
5. Tomasz Zaniewski (Krosno) - 49 pkt.

Ponieważ **Tomasz Jurgielewicz** i **Maciej Stelmach** szli łeb w łeb i doszli do mety tak, że rozstrzygać musiała fotokomórka - postanowiliśmy, iż równo podzielą się nagrodą. Obaj Panowie otrzymują więc po 5 mln starych złotych. Natomiast **Marcin Czółno**, **Paweł Łysik** i **Tomasz Zaniewski** dostają gry komputerowe, ufundowane przez firmy **CD Project** i **IPS Computer Group**. Zwycięzcom gratulujemy, a wszystkich zapraszamy do nowej edycji konkursu Supertete. Przypominam, że zasady konkursu podaliśmy w numerze 11/95 i proponuję zapoznać się z nimi, gdyż tipy nie spełniające wymogów konkursowych będą lądowały nie na łamach Gamblera, a w kuble.

W ubiegłym miesiącu zapomniałem niestety podać, kto zdobył najwięcej punktów. Naprawiam więc ten błąd. Dwa miliony złotych za wkład w listopadową rubrykę tete otrzymał **Marcin Czółno** z Mielca. Dzisiaj natomiast dwa miliony przypadły **Jarkowi Jeżowskiemu** z Chorzowa. Natomiast w konkursie fałszywki zwyciężyli **Violetta Godula** z Lublina, **Tomasz Woliński** ze Starogardu Gdańskiego i **Michał Król** z Bytomia. Nagrodami są jak zwykle gry ufundowane przez IPS Computer Group, a prawidłowa odpowiedź to – Liverpool Ultimate Soccer.

don Pedro

DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP (PC, PC CD-ROM)

Numeracja obszarów i drabin zgodna z mapami zamieszczonymi w opisie (str. 6-10).

1. Zaczynamy od wyboru postaci.
2. Wioska. Meduzy są niegroźne. Po okolicy rozrzucone są gałęzie, kamienie do procy, Scythe, Staff i niebieska kula (YA-EW; znacznik na mapie?). Na terenie wioski znajduje się fontanna (monety). Obok - główny teleport, z którego na razie nie możemy skorzystać.
   a. Dom - napoje lecznicze, bukłak i gotówka. W niszy za obrazem znajduje się klucz Solid, magiczna mapa, żywność i kasetka. W sąsiednim pomieszczeniu - Ołtarz Odrodzenia, który ożywia zabitych mistrzów (wystarczy położyć szkielet).
   b. Sklep ze zbrojami.
   c. Sklep z ubraniami. W niszy - napój tworzący magiczną tarczę.
   d. Sklep z żywnością i „akcesoriami". Warto nabyć kompas i bukłaki. Na stole leży klucz RA oraz napój regenerujący siły życiowe.
   e. Sklep z bronią. Można kupić War Club i Sling.
3. Teren z meduzami i szczękaczami. Warto zajrzeć do przedsionka (17), odsunąć kielich z płonącym ogniem i skorzystać z ukrytego przycisku - Morningstar w niszy. Drabina 2 prowadzi do Jaskini Nietoperzy. W niszy - odtrutka. W pierwszej część podziemi - maszyneria o nieznanym przeznaczeniu napędzana wodą (nadającą się do picia). W drugiej części groty - żyła zielonego kamienia.
4. Teren zamieszkany przez nosorożce. W południowej części znajduje się łuk, pełny kołczan i 2 strzały.
5. Tutaj królują tornada, istoty niematerialne. Można walczyć z nimi za pomocą czarów. Lepiej jednak pobiec, zerwać rosnące kwiaty Mana (po zjedzeniu podwyższają poziom energii magicznej) oraz zgarnąć leżące na Ołtarzu Klanu przedmioty (nowa mapa, pierwszy klucz Clan, klucz Lighting oraz worek z bombą).
6. Przed wejściem na ten teren należy wyjąć z rąk wszystkie przedmioty. Mieszkają tutaj karły, które kradną. Najlepiej ignorować je i szybko przebiec przez teren, unikając ich oraz szczękaczy. Warto wziąć leżącą na teleporcie tarczę. Uaktywnienie opcji Teleport, gdy stoimy na dowolnej płycie teleportującej, przenosi nas na teren 2, gdy stoimy na głównym teleporcie - pozwala wrócić na miejsce, w którym ostatnio ją stosowaliśmy. Można używać kolczaków defensywnych do polowania na karły. Zyskujemy wówczas po 3-4 sztuki złota i 1-2 sztylety. W drodze powrotnej należy zamknąć bramę (wyjęty klucz!) - obejście przez teren 4 i 7 lub teleporty. Karły lubią „spacerować" i potrafią znaleźć nas nawet w wiosce.
7. Obszar panowania wilków. Rośnie tutaj Bainbloom, roślina tworząca chmurę gazu trującego. Wiadomo, że wilki smrodu nie lubią. Możemy znaleźć nieco gotówki, Suzerain, Scarab i hełm. Na Ołtarzu Klanu - klucz Clan, klucz Moon oraz Scout Map. Leżąca w niszy kość pozwoli nam ujarzmić wilki (trzeba zabić kilka, następne będą nas ignorować), przynajmniej na pewien czas. Poniżej znajduje się Wilcza Grota (bomby pod głazami, napój siły w niszach). Na północy jest droga na teren 4 - otwiera się ukryte wcześniej przejście. Warto przespacerować się tamtędy i zabrać kuszę oraz 2 strzały Slayer.
8. Kolejny obszar opanowany przez karły i szczękacze. Możemy znaleźć tarczę RA-SAR oraz stanowisko teleportu.
9. Teren zajęty przez wielkich złodziejaszków. Walczą dwoma toporami, potrafią nimi rzucać. Opłaca się zabierać każdy rzucony przez nich topór - na terenie 2 są cenniejsze od złota. Należy poruszać się szybko i ukraść z Ołtarza Klanu klucz Clan i klucz IR.
10. Teren spokojny. Rosną tutaj „jabłka palmowe".
    a. Sklep ze zbrojami.
    b. Sklep z ubraniami.
    c. Sklep z bronią. Warto kupić linę. W późniejszej fazie - przynajmniej 2 Large Gear i Vacuum Fuse - przydadzą się podczas podróży po zamku. Jedyny sklep sprzedający Vorax.
11. Przed wejściem na ten teren opłaca się podszkolić nieco grupę, zakupić lepszą broń oraz potrenować czarowanie. Od tego momentu zaczyna nas ścigać wrogi ofensywny kolczak. Potrafi on otwierać drzwi, chyba że są zamknięte na klucz. Jeżeli go zniszczymy, pojawia się po jakimś czasie nowy, silniejszy. Obszar zamieszkiwany jest przez tornada i klekacze. W niszy - Vorpal Blade.
12. Niewielki teren, na którym żyją klekacze. Można otworzyć bramę prowadzącą na obszar 3 (wystarczy do niej podejść).
13. Cmentarz. Gdy wejdziemy tam, brama zatrzaskuje się za naszymi plecami. Znajdziemy tutaj różdżkę Serpent. Nie wolno deptać grobów. Jeżeli jednak wejdziemy na któryś, to mamy okazję do wypróbowania miecza Vorpal i zaklęcia PAL-DES-EW z różdżki. Bezpieczna droga - na mapie.
14. Las. Drzewa można zniszczyć za pomocą zwykłej broni lub ognia. Mogą wykonać unik przed kulami ognistymi, ale są bezbronne w przypadku „butelkowanych" bomb (jedna - przed bramą). Rośnie tutaj grzyb oraz jabłko palmowe.
15. Świątynia. W pierwszej części dużo zapadni (prowadzą do Podziemi Demonów). Przycisk na ścianie otwiera ukryte przejście - w niszy: klucz FUL i magiczne pudełko. Optymalna droga przejścia - na mapie. Schody prowadzą do Podziemi Demonów. W niszy butelka z napojem Mana. Po wszystkich komnatach rozrzucone są części zbroi. W ukrytej komnacie skarb - gotówka i Scarab. Kraty otwierają się automatycznie. Z demonami można walczyć zaklęciem DES-EW - wystarczą 2 o sile MON. Po głównej sali krążą ruchome zapadnie. Przed dalszą drogą lepiej poczekać na wrogiego kolczaka i zlikwidować go. Przez salę z zapadniami przedostajemy się w prosty sposób. Uaktywniamy magiczne oko. Na polu, nad którym się znajduje, nie może pojawić się zapadnia. Trzeba wejść na to pole, odczekać aż zapadnie odejdą, przesunąć oko, przesunąć grupę... aż do drzwi. Lepiej pospieszyć się - wrogi kolczak może zestrzelić magiczne oko.
    a. Rejon z mumiami. Ożywają po wejściu na płytę. W niszy, za gobelinem, znajdziemy klucz OH, Fury, zaklęcie na defensywnego kolczaka oraz gotówkę.
    b. Pusta sala, w której znajduje się stół, a na nim ostatnia część klucza Clan. Aby go zdobyć wystarczy położyć na stole miedziaka.
16. Armia szkieletów. Otworzyło się przejście na teren 11, dlatego możemy spotkać kolczaka i tornado. Warto „zajrzeć" do fontann (bomba i „rubin"). Sklep z akcesoriami magicznymi.
17. Zamek. Lepiej wcześniej zdobyć jak najlepszą broń, zbroje, tarcze, magiczne różdżki oraz zapas żywności. Grupa powinna być dobrze wyszkolona. Na płytę przed okiem należy wejść i szybko się z niej wycofać - przez korytarz przelecą kule ogniste. Teraz trzeba wejść na pole przy przełącznikach, szybko uruchomić je w kolejności: zachodni, wschodni i południowy. Potem tyłem (na odwrócenie się nie ma czasu) przebiec pod opadającymi kratami. W niszy przy schodach znajduje się Minion Map i klucz Gold, który otwiera drogę do przedsionka. Za ukrytym przejściem - kryształowa tarcza. W pomieszczeniu obok leży Tempest. Otwiera się zapadnia uniemożliwiająca zabranie zdobyczy. Można rzucić mieczem - zamknie się, jednak miecz wyląduje w podziemiach. Królują tu niepodzielnie jadowite robaki. Najlepiej skorzystać z kolczaków defensywnych. W podziemnej sali znajdziemy bomby oraz ukryte przejście (trzeba podejść i wejść do niego tyłem), a w nim drugi Tempest.
18. Aby dostać się do czarnoksiężników należy zadzwonić do drzwi i poczekać, aż nam otworzą. Lepiej nie ruszać niczego, tylko ściągnąć z sąsiedniego pomieszczenia kielich z płonącym ogniem i zablokować część gromadki w niewielkiej, zachodniej komnacie. Teraz kolej na kolczaki - ukosem przez szerokość wschodniej części dużej sali i możemy spokojnie obserwować egzekucję. Potem wystarczy stworzyć kolejnego kolczaka za kielichem. Najbardziej niebezpiecznym przeciwnikiem jest osobnik trzymający podwójny trójząb - Numen-staff. Możemy znaleźć tutaj miecz Meteor Metal, Staff, kwiat Mana, Spirit Cap, Combat Staff (ukryte przejście), jabłko i napój Mana. Zwój zawiera przepis na Serpent Staff - kwiat Mana i Staff w magicznym kotle.
19. Korytarz kul ognistych. Aby dostać się do środka należy stworzyć, po wschodniej stronie płyty otwierającej drzwi, słabego kolczaka obronnego, stanąć naprzeciw drzwi i rzucić jakiś przedmiot w kierunku płyty... a grupę w stronę drzwi. Przycisk po drugiej stronie otworzy je na stałe. Teraz trzeba wrócić do ukrytego przejścia i rozmontować oko - zdjąć pokrywę i wyjąć je. Na drugie pole przed kolejnym okiem należy wejść szybko i dać krok w bok - ukryte przejście. Z tyłu można rozmontować kolejną parę oczu oraz znaleźć hełm RA-SAR i koło zębate. Drabina 13 nie jest opuszczona. Ostatniego oka nie da się zneutralizować. Musimy przeżyć niemiłe spotkanie z kulami ognistymi. Są dwie metody pokonania problemu: 1) tarcza ognista, pole siły, czar niewidzialności i ciemność (wszystkie - MON). Nie należy zatrzymywać się przed okiem, tylko szybko BOKIEM wejść do korytarza; 2) wysłać przodem magiczne oko (do bramy) i przebiec do bocznego korytarza.

20. W niszach: koło zębate, Eye of Time, napierśnik i nagolenniki RA-SAR. Drogę do sterowni (21) blokuje szereg drzwi otwieranych przez - koła zębate - jeżeli mamy tylko dwa, warto wybrać się na zakupy (10c). Pod korytarzem przemieszcza się niewidoczna zapadnia - możemy wylądować w sali 20a.
    a. Drabiną 10 można uciec z podziemi opanowanych przez demony.
21. Sterownia. Znajdują się w niej: koło, kocioł parowy, który je napędza oraz urządzenia kontrolne. Dźwignia na ścianie uruchamia koło - wcześniej trzeba włączyć pompy wodne i rozpalić ogień w palenisku. Warto skorzystać z kolejnego teleportu. Drabinę prowadzącą w dół można opuścić (dźwignia obok), drabina do góry jest niedostępna. Tutaj, po raz pierwszy, stykamy się z portalami, przez które przedostają się wrogie kolczaki. W niszy - klucz YA. Dostępu do zamka broni wrogi kolczak defensywny. Można go zniszczyć za pomocą kolczaka ofensywnego lub stworzonego w odległości 2 pól - obronnego. Kolejny zamek wymaga tego samego klucza, niestety nie możemy go zabrać - otworzyła się zapadnia. Trzeba wcisnąć zielony przycisk - klucz spadnie w podziemia. Zejście na dół po drabinie 8.
22. Pusta, duża jaskinia z rozrzuconymi bryłami „węgla". Paleniska strzeże wrogi kolczak. Na razie możemy go zignorować. Zanim zapalimy ogień, rzucając węgiel do paleniska, musimy włączyć dopływ wody do kotła.
23. Jaskinia pełna nietoperzy. W niszy napój siły. Sporo węgla. Przez otwory w podłodze możemy się przedostać, spychając do jednego z nich głaz. Drabina 9 prowadzi na dół.
24. ...Niestety jest jednostronna, trzeba poszukać innej drogi powrotu. Najpierw warto udać się na wschód, po drodze - armia szkieletów.
25. Przed otworzeniem kraty do tej części podziemi dobrze jest stworzyć kolczaki defensywne. Potem wystarczy poczekać, aż zlikwidują jadowite robaki. Znajdziemy dwie żyły zielonych klejnotów oraz leżącą w niszy Kalan Gauntlet. Warto przesunąć głaz - Stormring. Drabina 21 prowadzi do najgłębszych podziemi.
26. Teren istot ognistych. Najlepiej przygotować zaklęcie MON-DES-EW i z nim podchodzić do kraterów. Gdy pojawi się płomień - zlikwidować. W ścianach dwa niebieskie klejnoty oraz szkielet z toporem, na zachodzie złota moneta. Należy uważać na sypiący się strop. Zamknięte przejście trzeba potraktować jak żywego potwora. Dostaniemy zielone klejnoty.
27. Droga powrotna prowadzi przez podziemia, w których rządzi niebezpieczny jaskiniowiec. Warto ściągnąć go do wschodniej części jaskini, zablokować za pomocą kolczaków defensywnych. Ma klucz Blood. W jaskini pięć żył zielonego kamienia. Tutaj wylądował klucz YA. W N-E części podziemi pułapka. Najlepiej ją zignorować. W niszy Emerald Orb.
28. Jaskinia golemów. Można do ich zabicia wykorzystać trującą chmurę. Przycisk na ścianie uaktywnia pole teleportujące, które przenosi nas do jaskini 22. Później tą samą drogą będą się przemieszczać golemy. Można zabezpieczyć pole, tworząc naokoło kolczaki defensywne, a dodatkowo jednego na polu docelowym w 22.
29. Najpierw należy przejść przez zapadnię. Płyta obok uruchamia wyrzutnię słabego zaklęcia ZO. Nie daje to jednak grupie czasu wystarczającego na przebiegnięcie. W niszy - Scout Map. Należy uaktywnić magiczne oko, przemieścić je na pole za zapadnią i rzucić czar MON-ZO. Potem można spokojnie przespacerować się i przesunąć znajdującą się tam dźwignię.
30. Drabiną 12 schodzimy do sali pól teleportujących. Nie przenoszą nas one, tylko zmieniają kierunek nadlatujących kul ognistych. Najlepiej zbudować wiele silnych kolczaków obronnych, osłonią nam plecy przed nawałą ognia. W okolicy znajduje się groźny przeciwnik o niepozornym wyglądzie (bomba, magiczne pudełko). Wciska przyciski uruchamiające miotacze kul ognistych. Należy go zlikwidować jak najszybciej - tylko zwykła broń! W N-W części labiryntu - niewielkie pomieszczenie z dźwignią (opuszcza drabinę 12) i niszą (napój leczący). Przez ukryte przejście można dostać się do sąsiedniej sali. Przycisk w niej otwiera kolejne ukryte przejście - klejnoty i Eye of Time.
31. Wreszcie możemy udać się na wyższe piętro - drabina 15. Warto wcześniej zaopatrzyć się w Vacuum Fuse. W okolicy kręcą się rogaci łucznicy. W południowej części wielkiej sali, w niszy, znajdziemy koło zębate (należy je umieścić w urządzeniu w centralnej części pomieszczenia). W niszy na wschodzie leży zwój, mówiący o możliwości używania zaklęcia ZO do zamykania portali. Do likwidacji łuczników trzeba ponownie użyć kolczaków defensywnych. Lepiej nie próbować walki bezpośredniej. Mają rzucający na kolana „prawy sierpowy", wypuszczają też strzały Slayer. Po sali lata skrzynia ze skarbem (magiczne pudełko, Vacuum Fuse, Stormring). Należy potraktować ją ogniem i mieczem.
    a. Komnata, w której płyty na podłodze uruchamiają wyrzutnie kul ognistych.
    b. Vacuum Fuse trzeba umieścić w urządzeniu na północnej ścianie sali. Uzyskamy dostęp do sali, w której za ukrytymi przejściami znajdują się nagolenniki i tarcza RA-SAR. W niszy leży klucz Master.
32. Po otwarciu drzwi warto pamiętać o kluczu, jeszcze nam się przyda. Najpierw wchodzimy do korytarza z dźwigniami. Wszystkie należy przesunąć w dół i potem do góry (od końca korytarza). Leży tutaj następna mapa zwiadowcza.
    a. Można opuścić na niższy poziom drabinę 13.
33. Kolejna sterownia. W progu wrogi kolczak obronny. Należy umieścić Vacuum Fuse w urządzeniu (W ściana) - pompy są gotowe do użycia (dźwignie obok nich). Trzeba opuścić drabinę 14 na niższy poziom, ta prowadząca do góry jest niedostępna. W niszy klucz Cross, należy też zabrać klucz Master.
34. Znowu do góry. Najpierw komnata ze stołami. Należy je przesuwać tak, aby dostać się na drugą stronę.
35. Próba zręcznościowa. Tarany spychają grupę do dziur w podłodze. Należy skorzystać z pola szybkości, wczuć się w rytm i szybko przebiec obok. Optymalna trasa zaznaczona jest na mapie. Na stołach w południowej części sali leżą zaklęcia kolczaków ofensywnych i defensywnych.
36. Sala ruchomych pól teleportujących. Przerzucają nas one po terenie tej i sąsiedniej (36a) komnaty. W niszach dwie bomby i pusta butelka. Drabina 18 jest niedostępna. Po obszarze komnaty można spokojnie przemieszczać się, używając magicznych oczu (3 mapy!) - można z nich stworzyć ścieżkę.
    a. Płyta otoczona przez 4 otwory. Należy umieścić nad nią magiczne oko i rzucić w nie np. bukłakiem. Zapadnie zamkną się, a drzwi do znajdującej się obok komnaty staną otworem. W niszach: Fury oraz napierśnik i nagolenniki zbroi Fire.
37. Sterownia. Trzeba opuścić drabinę 17 (dźwignia). Jeżeli pompy nie są uruchomione, musimy zejść na dół (33) i włączyć je. Potem - przekręcić koła przy rurach w południowej i północnej części komnaty. Pod metalową płytą ukryty jest przycisk - Techmace w niszy.
38. Przy pomocy 5 deflektorów, 3 przełączników i płyty uwalniającej kule ogniste należy wystrzelić jeden pocisk na pole ogniowe. Można wysłać nad to pole magiczne oko i wejść na płytę. Drabina 19 prowadzi na kolejne piętro.
39. Do pomieszczenia można wejść wyważając drzwi - krok naprzód. W niszy, za gobelinem - buty i tarcza Fire, a w drugiej - hełm.
40. Kolejne pomieszczenie kontrolne - panele wszystkich urządzeń oraz ostatni teleport.
41. Dalszą drogę zamykają generatory łuków elektrycznych. Warto skorzystać z pola szybkości i z tarczy elektrycznej. Wyładowania następują w kolejności: najpierw wszystkie, potem kolejno od wschodu na zachód. Należy zaczekać na pierwsze pojedyncze wyładowanie i przebiec. Dźwignia po drugiej stronie wyłącza generatory. W niszy leżą klucze Skeleton i Onyx. Jeżeli bierzemy pierwszy z nich, nic się nie dzieje, gdy drugi (ten potrzebny) - uaktywnia się wir. Nie czyni żadnej krzywdy, jednak nie możemy ruszyć się z miejsca. Należy rzucić klucz Skeleton do niszy - wyłączy to wir. Może nam się nie udać za pierwszym razem, aby ponownie wziąć klucz trzeba dać krok w jego kierunku.
42. Opuszczamy drabinę 18 w 44. Trzeba wrócić do sali 40, ponownie przez „krzesło elektryczne" do 41. Tam zabrać klucz Skeleton i rzucić Onyx. Dalej przez niższe piętro (36) i drabiną 18 - na górę. Klucz Skeleton włożony do czaszki uruchamia pole teleportujące. Przenosi nas ono w róg małej komnaty (między deflektor, a kielich z płomieniem). Nie możemy ruszyć się z miejsca. Należy wystrzelić dwie kule ogniste (MON) w kierunku deflektora - zniszczą stół, uwalniając przejście. Teraz należy przesunąć deflektory do sąsiedniej sali.
43. Drabina 20 prowadzi na dach, gdzie znajdziemy się oko w oko z bandą rogatych łuczników, w okolicy fruwają też nietoperze.
44. Przed bramą leży czar na kolczaka ofensywnego. Deflektory należy ustawić na kratach w podłodze, znajdujących się obok kamienia energetycznego. Powinny kierować na niego wylatujące ze ściany kule ogniste. Trzeba włączyć wszystkie dźwignie. Ponownie warto



przebyć okrężną drogę do sali 41, zostawić klucz Skeleton, zabrać Onyx i otworzyć przejście. Tym razem lepiej zejść niżej i rozpalić ogień w palenisku (22) oraz uruchomić koło (21). Ostatnia brama powinna stanąć przed nami otworem.

45. Czeka nas pojedynek w chmurach. Znajdziemy tutaj ostatniego, bardzo niebezpiecznego przeciwnika - potrafi czarować i tworzy całe chmary ofensywnych kolczaków. Pole walki składa się z trzech „chmurek" oraz „ruchomych chodników". Upadek, poza obszarem chodników, przenosi nas w różne rejony świata. Do wroga należy podchodzić powoli - zbudować twierdze z kolczaków obronnych na 1. i 2. chmurze, dopiero potem spróbować go pokonać. Ruchome chodniki to kolejna próba zręcznościowa. Należy użyć pola szybkości i korzystając z mapy przebiec na następną chmurę. Jeżeli coś nie wyjdzie, wylądujemy obok, w sali 44.
Jak walczyć z Dragothem? Przede wszystkim, nie można pozwolić się zepchnąć z chmury - używa telekinezy! Nie należy stosować żadnych czarów (nawet tych z różdżek) - potrafi je odrzucić. Wyjątkiem jest zamrożenie - eliminuje czasowo kolczaki. Nie należy tworzyć na ostatniej chmurze kolczaków obronnych - możemy sami dostać się pod ich ogień podczas uników. Wszystkie postacie powinny nosić tarcze, dwie pierwsze - Fire. Należy używać wyłącznie broni siecznej - najlepszy jest Vorax, nieźle sprawował się Excsymyr, może być Blue Steele. Można rzucać w niego bomby. Grupa powinna być bez przerwy w ruchu. Jedna z postaci pozostających z tyłu musi nosić mapę. Jeżeli widzimy, że sytuacja staje się trudna, powinniśmy zeskoczyć z chmury - TYLKO w miejscu, w którym dochodzi do niej ruchomy chodnik! Potem trzeba wyleczyć rany i wrócić. Od sukcesu dzieliły mnie cztery takie podejścia. Jeżeli Dragoth ucieka do znajdującej się na chmurze bramy, powinniśmy się wycofać. Dragoth nie ginie. W animowanym finale możemy obejrzeć jego sromotny koniec. Dowiadujemy się, że jest tylko sługą naszego głównego wroga. Napis „The End?" daje nieco do myślenia.

46. Nie udało mi się dostać do tej komnaty. Możliwe, że właśnie tutaj odbyło się spotkanie Pana i Sługi.

Jacek Ilczuk

THE LAST DYNASTY (PC CD-ROM)

Idź prosto, skręć w prawo. Zobaczysz czerwone kółka. To teleporter, który pośle Cię piętro niżej. Idź do przodu, w kierunku teleportera (TO LEVEL 1). Idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto. Skręć dwa razy w lewo. Zobaczysz słup (PYLON). Idź do niego (TO THE PYLON). Znajdziesz się w jakimś pomieszczeniu. Obróć się w prawo. Podejdź do biurka (DESK). Otwórz szufladę (DRAWER). Wyciągnij z niej bransoletę (STRAP). W inwentarzu będzie figurowała jako BRACELET. Cofnij się, idź prosto, obróć się w prawo dwa razy, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto. Wejdź do teleportera (TO LEVEL 1). Idź dwa razy prosto. Znajdziesz się przed kokpitem. Obróć się w lewo. Podejdź do krzesła (CHAIR). Zobaczysz kartę magnetyczną (MAGNETIC CARD). Weź ją. Będzie od tej pory zwana BADGE. Cofnij się. Obróć się w prawo w kierunku kokpitu. Włóż identyfikator do prawego czytnika kart magnetycznych (USE BADGE ON READER). Włóż bransoletę do takiego urządzonka stojącego po prawej stronie klawiatury (USE BRACELET ON READER). Kliknij na klawiaturę (KEYBOARD). Usłyszysz: „Transfer complete. Strap updated." Dostaniesz automatycznie obydwie rzeczy, które przed chwilą przeprogramowywałeś.

Obróć się w lewo. Wyjdź przez drzwi na zewnątrz. Obróć się w prawo, idź prosto. Wejdź do teleportera. Obróć się w prawo. Idź prosto, w prawo, prosto, w lewo. Stoisz przed drzwiami do windy. Idź prosto. Jak już będziesz w windzie, użyj bransolety na guziczkach w windzie (USE BRACELET ON SWITCH). Pojedziesz na górę. Wyjdź z windy. Idź prosto, a potem w lewo. Zobaczysz po lewej drzwi (COMMAND). Kliknij na nie. Staniesz przed nimi. Idź prosto. Jesteś w pomieszczeniu z generatorami. Idź prosto, skręć w prawo. Strzel laserem do kamery - zobaczysz ją u góry ekranu (USE LASER ON CAMERA). Obróć się w prawo, idź prosto. Otwórz szafkę (CABINET), pociągnij za dźwigienkę (LEVER). Obróć się dwa razy w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto. Otwórz szafkę (CABINET). Weź bezpiecznik (FUSE). Pociągnij za dźwigienkę (LEVER). Cofnij się, skręć w lewo. Idź do drzwi po prawej stronie ekranu. Idź prosto. Do pomieszczenia wejdzie strażnik. Strzel do niego, zanim on strzeli do Ciebie. Gdy go zabijesz, Mel automatycznie podejdzie z powrotem do drzwi.

Idź prosto. Po wyjściu obróć się w lewo, idź prosto, obróć się w prawo, idź prosto, obróć się w lewo, idź prosto, skręć w lewo. Staniesz przed drzwiami do baru. Wejdź do środka. Teraz idź prosto, skręć w prawo, idź dwa razy prosto (za ladę). Na dole będzie leżała szyba (GLASS). Kliknij na nią i zobaczysz odłamki szkła (GLASS DEBRIS). Weź je. W inwentarzu będą zwane BROKEN GLASS. Cofnij się, obróć w lewo. Pod ladą zobaczysz puste butelki (EMPTY BOTTLES). Weź jedną. Po lewej są kraniki (WATER FAUCET). Za ich pomocą napełnij butelkę wodą (USE EMPTY BOTTLE ON FAUCET). Teraz już masz FULL BOTTLE. Skręć w lewo, idź dwa razy prosto, skręć w prawo, idź prosto - do drzwi, idź prosto. Gdy wyjdziesz z baru, skręć w lewo, a potem idź prosto. Staniesz przed drzwiami. Wejdź do środka. Wejdziesz do pomieszczenia zwanego WORKSHOP. Skręć w lewo i idź prosto. Weź sobie jedną puszkę sprayu (PAINT SPRAY CAN) oraz kawałek drutu (ELECTRIC WIRE). Skręć w prawo. Po lewej stronie ekranu w głębi zobaczysz drzwi, na które kliknij. Gdy już znajdziesz się przed nimi, wejdź do środka.

Nie bój się robota, póki nie dotykasz szuflady po prawej jest niegroźny. Idź do przodu. Obróć się w lewo. Zobaczysz na ścianie przełączniki (ELECTRICAL CONTROL PANEL). Podejdź do nich. Załóż drut (USE ELECTRIC WIRE ON CONTROLS). Cofnij się. Gdy robot pojedzie reperować wyrządzone przez Ciebie szkody, rzuć w niego butelką pełną wody (USE FULL BOTTLE ON ROBOT). Robot dostanie małego zwarcia i od tej chwili jesteś bezpieczny. Obróć się w prawo. Podejdź do biurka (DESK). Otwórz dolną szufladę (BOTTOM DRAWER) i wyjmij śrubokręt (SCREWDRIVER). Teraz cofnij się, obróć dwa razy w lewo i idź prosto do drzwi. Przejdź przez nie i skręć w lewo. Idź dwa razy prosto. Wyszedłeś z WORKSHOP. Skręć w prawo i idź trzy razy prosto. Skręć w lewo i idź prosto dwa razy. Jesteś w laboratorium.

Skręć w prawo, idź prosto i skręć w prawo. Podejdź do biurka. Pogrzeb w papierach (PAPERS). Znajdziesz klucz elektroniczny (ELECT. KEY). Za papierami jest przegródka. Znajdziesz szczerbę (LEDGE), w której umieść kawałek szkła (USE BROKEN GLASS ON LEDGE). Cofnij się, obróć w prawo i idź prosto dwa razy. Znajdziesz się przed szklaną szafą. Aby ją otworzyć, włóż klucz do czytnika pod klawiaturką numeryczną po lewej (USE ELECT. KEY ON BOX). Teraz weź jedną z niebieskich kapsułek (CAPSULE). Cofnij się, obróć w prawo i idź prosto. Przed Tobą laser (TRIONIC LASER). Podejdź do niego. Z tyłu będzie miał miejsce na bezpiecznik (BOX), kliknij na nie. Jak pudełko się odsunie, to włóż do środka wcześniej znaleziony bezpiecznik (USE FUSE ON BOX). Teraz ponownie kliknij na BOX i laser jest gotowy do użycia. Naciśnij czerwony przycisk (IGNITION SWITCH). Promień lasera odbił się od kawałka szkła, który położyłeś wcześniej i trafił w robota, którego widać w głębi pomieszczenia. Umieść tam kursor myszki (ROBOT) i kliknij. Gdy podejdziesz do robota, zamkną Ci się przed nosem drzwi. To z powodu sensorów. To takie dwie białe kropeczki widoczne po bokach drzwi. Spryskaj je sprayem (USE PAINT ON SENSOR). Cofnij się teraz. Drzwi się otworzą. Idź prosto dwa razy, obróć się w prawo, idź prosto trzy razy. Znajdziesz się w pomieszczeniu.

Idź prosto. Gdy znajdziesz się przy siedzeniach, spróbuj podejść jeszcze trochę (kliknij po prawej stronie ekranu, we wnękę z kołkami). Zobaczysz uszczelkę (SEAL). Weź ją, cofnij się dwa razy, obróć się w prawo. Idź do czerwonych drzwi. Wejdź do środka, a potem idź prosto. Znajdziesz się w WAREHOUSE (zobaczysz hak). Obróć się w prawo i podejdź dwa razy prosto. Weź podnośnik (JACK). Cofnij się, a potem obróć w lewo, idź prosto dwa razy, nie dotykaj haka, bo zginiesz. Obróć się w prawo, idź prosto. Jak już będziesz przy drzwiach, obróć się w prawo. Poluzuj śrubokrętem kratkę w podłodze (USE SCREWDRIVER ON GRATE). Idź prosto, obróć się w prawo. Teraz możesz pomanipulować przy haku (użyj WINCH CONTROLS). Gdy dwóch strażników spadnie na dół przez kratkę, obróć się w lewo i idź do drzwi. Wyjdź przez nie z WAREHOUSE. Teraz skręć w prawo, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, skręć w prawo. Zobaczysz po prawej i lewej drzwi. Wejdź przez te po lewej (TO THE ROOM).

Gdy znajdziesz się w przebieralni, idź prosto, skręć w prawo i idź prosto. Otwórz zieloną szafę (CABINET). Weź lewy skafander (SPACESUIT), drugi się nie nadaje, bo przeznaczony jest dla płci pięknej. Uszczelnij skafander (wybierz z inwentarza SEAL, potem użyj go z SPACESUIT; nie klikaj prawym przyciskiem myszy, żeby uzyskać inwentarz, tylko wybierz go z menu u góry ekranu, inaczej się nie da). Cofnij się, obróć w prawo i idź prosto do drzwi. Wyjdź z pomieszczenia. Skręć w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto, skręć w prawo. Po prawej zobaczysz drzwi, przez które wejdź (TO THE RESTROOM) do środka. Idź prosto. Skręć w lewo. Idź prosto do akwarium. Załóż skafander (PUT ON SUIT). Wrzuć kapsułę do akwarium (USE CAPSULE ON LID), potrujesz strażników. Cofnij się, skręć w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto po

schodach. Podejdź do biurka. Weź jedną płytkę drukowaną (CIRCUIT BOARD). Cofnij się, skręć w prawo, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, a potem do drzwi. Wyjdź z RESTROOM.

Skręć w lewo. Idź cztery razy prosto, skręć w prawo. Idź prosto po schodach do laboratorium. Skręć w prawo, idź cztery razy prosto. Włóż kartę drukowaną do lewego czytnika (USE CIRCUIT BOARD ON READER), a identyfikator do prawego (USE BADGE ON READER). Postukaj w klawiaturę (KEYBOARD). Cofnij się, obróć w lewo i idź dwa razy prosto, skręć w lewo, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto po schodach. Jesteś w pomieszczeniu obserwacyjnym. Idź prosto, obróć się w lewo, idź prosto, obróć się w lewo, podejdź do kokpitu (TRANSFER CENTER). Włóż identyfikator do czytnika (USE BADGE ON READER), a bransoletę umieść w urządzonku po lewej (USE BRACELET ON READER). Użyj klawiatury. Cofnij się, idź prosto, skręć w prawo, idź prosto. Przejdź przez drzwi. Idź prosto, skręć w prawo, idź prosto dwa razy, aż znajdziesz się przed drzwiami windy. Wejdź do niej i zjedź na dół. Wyjdź z windy. Skręć w lewo, idź prosto. Wejdź przez drzwi w słupie (TO THE PYLON). Stoisz przed szafą. Użyj na niej podnośnika (USE JACK ON CABINET). Teraz tylko na nią kliknij.

Zejdź na dół (TO LEVEL 2). Skręć w lewo, idź prosto. Weź trójnóg (TRIPOD). Załóż podnośnik na trójnóg (USE JACK ON TRIPOD). Cofnij się, skręć w lewo, idź na górę po drabinie. Idź prosto dwa razy, skręć w prawo i wejdź do windy. Jedź na górę. Postaw podnośnik w windzie przed przyciskami (USE TRIPOD-JACK ON CONTROLS). Przyjrzyj się podnośnikowi. Zobaczysz czerwone pokrętło (TIMER). Pobaw się nim trochę, a teraz uwaga: następne czynności musisz wykonać szybko! Cofnij się, wyjdź z windy, idź cały czas prosto, aż do schodów prowadzących do laboratorium. Wejdź po nich na górę. Skręć w prawo, idź prosto trzy razy, skręć w prawo, idź prosto trzy razy, skręć w prawo, wejdź przez czerwone drzwi, zejdź na dół po schodkach. Idź prosto do haka. Pobaw się jego sterowaniem (WINCH CONTROLS), a gdy przyjedzie do Ciebie, wejdź na niego (HOOK) i znowu pobaw się sterowaniem. Zjedziesz na dół.

Idź prosto, skręć w prawo i teleportuj się na dół. Idź prosto, skręć w prawo, idź prosto, skręć w lewo, idź prosto, skręć dwa razy w lewo, idź TO THE PYLON. Zejdź na dół TO LEVEL 2. Idź prosto. Gdy znajdziesz się w takim obszernym pomieszczeniu, skręć w lewo. Zobaczysz przeciwwagę windy (ELEVATOR's COUNTERWEIGHT), wejdź na nią. Podnośnik w windzie wciśnie przycisk, winda pojedzie na dół, a Ty na jej przeciwwadze do góry. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Za Twoimi plecami jest kolejna winda, tak więc obróć się dwa razy w lewo i wejdź do niej. Wciśnij ELEVATOR CONTROLS. Pojedziesz do levelu 3. Mel sam dojdzie do wielkiej niebieskiej kopuły. Kliknij na nią (ENERGY RECEPTOR). Zobaczysz klon UNIVERSAL KNOWLEDGE. Strzel do niego laserem (USE LASER ON UK CLONE), obróć się w prawo i wyjdź z pomieszczenia. I to by było na tyle...

PIŁA (pila@maloka.waw.pl)

ONCE UPON A FOREST (PC CD-ROM)

Dzień 1

Weź z podłogi deski i kłębek wełny, a z biurka tryby. Spójrz przez lunetę na las, a potem wyjdź z domu. Podnieś z ziemi kamyki i zbadaj dziurę w ziemi. Idź w prawo. Po drodze zbierz patyki i liście. Gdy spotkasz łasicę, obrzuć ją kamieniami. Odgarnij ze skały mech i idź dalej. Zerwij z drzewa rosnące na nim pnącza. Kiedy wejdziesz do następnej komnaty, Abigail zostanie porwana przez sowę. Spróbuj krzyknąć do dziury w drzewie, a gdy to nie pomoże - zerwij rosnący obok liść i powtórz próbę. Abigail ucieknie, a przy okazji zdobędziesz pióro sowy.

Dzień 2

Nowy dzień zaczynasz na skrzyżowaniu dróg. Podnieś z ziemi procę i pajęczynę. Idź na północ. Weź gumkę leżącą obok kamienia i udaj się na prawo. Posłuchaj, co ma do powiedzenia spotkana czapla. Zbierz z ziemi kamyki i zerwij rosnącą po lewej stronie ekranu trzcinę. Wróć na skrzyżowanie i idź na północny wschód. Dojdziesz nad brzeg stawu. Pogadaj z siedzącą na kamieniu żabą i zerwij liść lilii wodnej. Zgodnie ze wskazówkami żaby idź na północ od skrzyżowania, a następnie przez sekretne przejście nad rzekę. Użyj pływającej w wodzie puszki do odblokowania przepływu wody i przejdź się do czapli, aby zbadać efekty swojej pracy. Udaj się teraz na wschód. Podnieś z ziemi patyk i wejdź na sąsiednią planszę. Gdy jeden z ptaków wyjdzie, pójdź za nim i porozmawiaj. Po rozmowie możesz zajrzeć na planszę po prawej, aby obejrzeć odlot ptaków, a następnie wróć nad staw. Używając liścia lilii przepłyń na drugą stronę. Gdy zostaniesz zaatakowany przez żmiję, pociągnij ją za ogon i przywal kijem. Na drugim brzegu idź na południe. Lisa pozbądź się, używając leżącej na kamieniu dźwigni. Pójdź w lewo i weź kijek oraz roślinę (pierwszą z dwóch potrzebnych), a następnie wróć nad staw.

Dzień 3

Idź w prawo. Odkręć śrubę znalezionym ostatnio patykiem i przejdź przez rurę. Idź cały czas w prawo. Pogadaj ze spotkanymi zwierzakami. Z zebranych przedmiotów Twoje futrzaki zbudują coś w rodzaju helikoptera i odlecą. Po drodze zerwiesz drugą potrzebną Ci roślinę i możesz wracać do domu.

Frogger

SIMON THE SORCERER 2 (PC CD-ROM)

Część 1 - Miasto

Wróć do sklepu Calypso. Weź kij baseballowy i zieloną kostkę barwnika. Idź do zamku. Porozmawiaj ze strażnikami i spytaj, jaka jest wartość dolara. Idź do domu trzech niedźwiedzi, otwórz skrzynkę na listy i wyjmij z niej kopertę. Idź na ulicę kupców. Pogadaj z krasnoludem. Po rozmowie zagadnij go ponownie i spytaj, jak mu idzie interes. Obiecaj pomoc w przeliczaniu pieniędzy (15 dollars = 1 Gold Sovereign, 16 groats = 1 dollar, 3 Gold Sovereigns = 1 Royal Crest). W nagrodę dostaniesz łom. Wejdź do sklepu ze zwierzętami. Po rozmowie z właścicielem spróbuj wziąć z klatki żółwia. Zostaniesz porażony prądem, lecz nie przejmuj się i idź do sklepu ze śmiesznymi przedmiotami. Weź z lady książkę z kawałami, obejrzyj plakat reklamujący śmierdzące bomby i zagadnij sprzedawcę. Pójdź teraz do agencji udzielającej pożyczek (koło bagna). Daj błaznowi książkę - dostaniesz w zamian różowy balon. Za pomocą łomu otwórz zejście do kanału. Zejdź po drabince na dół i spróbuj pójść w lewo. Przestraszy Cię pająk i będziesz musiał wrócić. Wyjdź na górę i wejdź do budynku agencji. Porozmawiaj z sekretarką i wybierz jakąś formę pożyczki. Wejdź do gabinetu szefa (na lewo) i pogadaj z nim. W momencie, gdy będzie szukał formularza podłóż na biurku list. Idź do domu trzech niedźwiedzi i odszukaj kuchnię. Weź gumowe rękawiczki i spróbuj odkręcić kran. Po dłuższej sekwencji animowanej znajdziesz się koło fontanny. Pójdź na nabrzeże i odszukaj Um Bongo. Porozmawiaj z nim i wypytaj o powód pobytu w mieście. Pogadaj także z panienką chowającą się za skrzynkami. Obiecaj, że postarasz się jej pomóc. Otwórz łomem skrzynkę i podnieś z ziemi kawałek gumy i perukę. Wróć do domu niedźwiedzi i porozmawiaj z ojcem. Daj mu perukę i poproś o miskę owsianki.

Idź na rynek i porozmawiaj z facetem grającym na akordeonie. Jeden z tancerzy złamie ciupagę, więc daj mu w zastępstwie kij baseballowy i popatrz, jak znokautuje nim grajka. Idź do specjalisty od tatuaży. Opuść drabinkę i wejdź do pomieszczenia na górze. Spotkasz tam czterech wariatów. Zagadnij gościa udającego patelnię. Od człowieka-ryby dostaniesz notes. Za jego pomocą ponownie spróbuj porozumieć się z człowiekiem-patelnią i zapytaj go, w jaki sposób możesz się przyłączyć. Po rozmowie wylej sobie na głowę miskę owsianki i zaczep go jeszcze raz. Dostaniesz torebkę. W środku znajdziesz 100 dolarów, kawałek liny i drewniany klin.

Udaj się teraz do baru MucSwamplinga. Porozmawiaj z facetem stojącym przy drzwiach i poproś o balon oraz kupon na hamburgera. Przejdź w lewo i zajrzyj do kosza na śmieci - znajdziesz wędkę. Wejdź teraz do baru i porozmawiaj z mistrzem tatuażu, a następnie z chudym chłopaczkiem siedzącym w rogu. U barmana zrealizuj kupon i otwórz torebkę z jedzeniem, którą Ci da. W środku znajdziesz gumę do żucia, maskotkę i ślimaka. Idź na ulicę kupców i zerwij plakat wiszący na kratkach. Wejdź do sklepu ze zwierzętami. Używając gumowych rękawiczek wyjmij z klatki żółwia i wsadź go do klatki z prawej strony maszyny, upewnij się, że dźwignia jest ustawiona w lewo i uruchom automat. Elektryczny żółw zostanie rozdzielony na zwykłego żółwia i elektryczne węgorze. Włóż efekt swoich doświadczeń do kieszeni, a z półki zabierz słoik z robaczkami świętojańskimi. Robaczki umieść w klatce z prawej strony, węgorze w drugiej, przełącz dźwignię i ponownie uruchom maszynerię. Otrzymasz słoik z bardzo silnie świecącymi robaczkami, weź go ze sobą. Pójdź do sklepu ze śmiesznymi przedmiotami i porozmawiaj ze sprzedawcą. Przez chwilę będzie sobie z Ciebie stroił żarty, lecz potem zacznie mówić sensownie. Poproś go o zrobienie kostiumu. Okaże się, że musisz zdobyć zielony materiał. Idź w prawo i pogadaj z grubym kupcem. Zgódź się mu pomóc. Kupiec zaprowadzi Cię do jaskini. Idź na koniec jaskini i weź lampę, a następnie wróć pod otwór w suficie. Zawołaj kupca i każ mu zrzucić drabinę. Wejdź po niej na górę.

Po powrocie na powierzchnię dostaniesz spory kawałek tkaniny, lecz niestety białej, a nie zielonej. Przywiąż balon do kratek za krasnoludem i idź do fontanny. Wrzuć do fontanny kostkę zielonego barwnika, a swój materiał umieść w koszyku po prawej stronie ekranu. Skocz do baru MucSwamplinga i poproś gościa, stojącego przed wejściem o drugi balon. Wróć do fontanny i weź przefarbowaną tkaninę. Wróć na ulicę kupców i przywiąż kolejny balon do kratki. Zielony materiał zanieś sprzedawcy. Zrobi Ci elegancki kostium. Przejdź się po trzeci balon. Wejdź do baru, załóż kostium i idź na górę po schodach. Na pierwszym piętrze wejdź w drzwi po lewej stronie. Porozmawiaj ze swoim dawnym kolegą, Błotniakiem i poproś go o zrobienie gulaszu według specjalnego przepisu. Okaże się, że Błotniak nie ma potrzebnego do tej czynności błota, więc będziesz musiał po nie skoczyć. Na odchodne dostaniesz wiaderko na błoto.

Odszukaj w dokach Um Bongo i pokaż mu plakat. Po jego odejściu idź na rynek i ponownie go zagadnij. Daj Murzynowi różowy balonik, który otrzymałeś od błazna. Po krótkiej scence animowanej opuść rynek i idź do kanału ściekowego. Idź w lewo. Gdy wejdziesz w ciemną część korytarza użyj robaczków świętojańskich, by oświetlić sobie drogę. Na drugim końcu korytarza znajduje się drabina - wydostaniesz się po niej na bagno. Idź w prawo i stań na mostku. Przywiąż linkę do barierki i użyj wiaderka na błocie w dole. Przejdź się teraz w lewo i użyj wędki na jeziorze. Po chwili uda Ci się złowić rybę. Przejdź znowu przez kanał i idź do baru. Ponownie włóż kostium i idź do Błotniaka. Daj mu wiaderko z błotem i weź potrawę, którą Ci zrobi. Pójdź do handlarza, który zrobił Ci kostium i daj mu gulasz. Okaże się, że jest to idealny komponent do jego śmierdzących bomb i w nagrodę dostaniesz prototypowy model. Idź do namiotu, w którym odbywają się zawody czarnoksięskie. Porozmawiaj ze strożem i zapisz się na listę zawodników. Wejdź do środka i rzuć bombę na ziemię. Kiedy już dojdziesz do siebie, wejdź ponownie do namiotu, podnieś magiczną księgę zostawioną przez jednego z magów i wylej koktajl z baru Błotniaka na ostatniego siedzącego czarodzieja. Jako jedyny konkurent zostaniesz doprowadzony przed oblicze króla. Po krótkiej prezentacji umiejętności otrzymasz kartę identyfikacyjną. Idź do zamku. Daj strażnikom pieniądze, a odźwiernemu pokaż przepustkę. Na podwórku posprzeczaj się ze złośliwym synem króla, a następnie wejdź do środka. Twoim celem są drzwi po lewej stronie - znajduje się za nimi sala tronowa. Porozmawiaj z królem, dowiesz się o pierwszym zadaniu. Wracając przez komnatę króla poczęstuj fokę na stoliku rybą i zabierz ją ze sobą. Wyjdź z sali tronowej i otwórz prawe drzwi. Rozejrzyj się po komnacie znajdującej się za nimi. Użyj drewnianego klina na kołysce, żeby przestała się bujać. Zdejmij z kołka na ścianie małe, drewniane kółko i wyjdź z zamku. Idź do baru Błotniaka, załóż kostium, wejdź na pierwsze piętro i napraw mechanizm zegara ściennego za pomocą drewnianego kółka. Idź do zakładu tatuaży i poproś o wykonanie tatuażu. Okaże się niestety, że nie stać Cię na taką przyjemność, więc weź ze stolika broszurę i wyjdź. Reklamówkę zakładu daj chudzielcowi siedzącemu w barze i wróć do zakładu. Jako tysięczny klient otrzymasz możliwość wykonania tatuażu za darmo. Wybierz motyw ze skrzyżowanymi mieczami.

Idź na bagna. Gdy podejdziesz do lewego krańca ekranu pojawi się babka w stroju płetwonurka. Pogadaj z nią i pokaż fokę. Gdy sobie pójdzie, weź strój i butle tlenowe, które zostawiła. Za pomocą butli nadmuchaj żółty kawałek gumy znaleziony w dokach i na tak wykonanym pontonie przepłyń jezioro. Na wysepce wyrwij z kamienia miecz i wróć na bagna. Idź do zamku. Gdy dasz chłopaczkowi z podwórka miecz, dostaniesz w zamian rurkę i ziarnko grochu. Wejdź do holu i otwórz lewe drzwi. W środku znajdziesz królewnę śpiącą na stosie poduszek. Podłóż groch pod spód i poczekaj, aż się obudzi. Zapytaj, jak uspokoić płaczące dziecko. Weź lizak, który Ci rzuci i idź do Błotniaka. Daj lizak jego dziecku i weź butelkę mleka, którą wyrzuci. Gdy dasz mleko bachorowi w zamku uspokoi się i wreszcie zaśnie. Idź do sali tronowej i wejdź w drzwi obok króla. Wylej resztkę koktajlu na pentagram i spróbuj przejść przez drzwi. Demony, które się pojawią, przykleją się do podłogi i zablokują przejście, więc będziesz musiał poszukać innej drogi do skarbca.

Idź na ulicę kupców i spróbuj przywiązać trzeci balon do kratki. Zostaniesz uniesiony w powietrze i wylądujesz na oknie w wieży. Wejdź do komnaty i podejdź do sarkofagu, stojącego po lewej stronie ekranu. Wpadniesz przez dziurę w podłodze prosto do skarbca. Weź pudełko z radioaktywnym paliwem i wyjdź z powrotem do komnaty na górze. Wyjdź przez okno i odleć (a raczej spadnij, jeśli chodzi o ścisłość). Udaj się do sklepu Calypso. Po drodze zostaniesz porwany przez piratów.

Część 2 – Statek piratów

Po przemowie kapitana użyj księgi czarów, aby wyzwolić się z łańcuchów i podnieś opaskę leżącą obok czaszki. Spróbuj wejść na górę po schodach. Pojawi się kapitan i po długiej rozmowie mianuje Cię swoim służącym. Znajdziesz się w kabinie. Weź wypchaną papugę i przejrzyj dziennik pokładowy (znajdziesz w nim pocztówkę). Wyjdź z kajuty i daj opaskę piratowi w bordowej koszulce. W zamian dostaniesz okulary przeciwsłoneczne. Wejdź po schodkach po prawej stronie na wyższy pokład, postaw wypchaną papugę na miejscu żywej, pogadaj ze sternikiem i przyklej nową papugę do żerdzi gumą. Zejdź na dół. Zaśniesz na kilka godzin. Przez ten czas będziesz miał okazję obejrzeć nalot gargulców na dom Calypso. Gdy się obudzisz, wróć do sternika i porozmawiaj z nim. Idź na lewo i wdrap się po linach na bocianie gniazdo. Przyłóż pocztówkę do teleskopu. Zejdź na dół, podejdź do sternika i popchnij papugę, aby ją odwrócić. Po lewej stronie statku (przy dziobie) znajdziesz drzwi. Za nimi jest cela, w której byłeś uwięziony. Porozmawiaj z Murzynem i poproś go o pożyczenie palnika. Wyjdź na pokład, wypchnij za burtę pirata naprawiającego deskę i weź przedmioty, które zostawił (deska, młotek i gwoździe). Idź w prawo i otwórz niższe drzwi. Weź z belki nóż i podetnij hamak ze śpiącym piratem. Weź krzesiwo i wyjdź na pokład. Spróbuj użyć palnika na metalowych drzwiczkach. Pojawi się kapitan i zabroni Ci ich dotykać. Kiedy sobie pójdzie, ponownie dobierz się do drzwiczek. Kapitan spyta Cię, gdzie się podział bosman. Powiedz, że śpi. Gdy pirat wejdzie do kajuty, użyj deski w celu zablokowania drzwi. Teraz możesz już spokojnie przeciąć łańcuch i wejść do ładowni. Weź paliwo i wyjdź na górę. Po powtórnej drzemce obudzisz się pod obstrzałem wrogiego statku. Twój okręt zostanie zatopiony, a Ty wylądujesz na wyspie.

Część 3 – Wyspa

Podnieś z ziemi kawałek łopaty. Idź w prawo i po rozmowie ze stworkiem chodzącym po plaży zabierz leżący na piasku ręcznik. Wejdź do dżungli. Daj pętającemu się bachorowi balonik, a odwdzięczy Ci się muszlą. Podnieś kij i użyj go do zmontowania łopaty. Wróć na plażę i użyj łopaty. Simon zbuduje zamek z piasku, a przy okazji wykopie spory dół. Przykryj dziurę ręcznikiem i połóż na nim muszlę. Podejdź do stwora i poinformuj go o leżącej muszli. Gdy wpadnie w dziurę, weź swoje paliwo z jego wózka i wróć do dżungli. Wejdź na lewą, górną ścieżkę i podejdź do psa. Zabierz zwierzaka ze sobą, wejdź do kawiarni i zagadnij kelnerkę. Zamów filiżankę kawy i wypij ją. Gdy się już obudzisz, zamów kolejną filiżankę i opuść knajpę. Wejdź do jaskini i spróbuj wziąć butelkę. Porozmawiaj z dżinem, który się pojawi i poproś go o przeniesienie do domu Calypso. Na skutek pomyłki dżina (jest niezbyt trzeźwy, bo mieszka w butelce po whiskey) zostaniesz przeniesiony na statek wrogiego ufoludka, a potem z powrotem do jaskini. Dżin przeprosi Cię i wyjaśni, w czym problem. Wyjdź z jaskini i wejdź na lewą dolną ścieżkę. Porozmawiaj z handlarzem (będziesz musiał mówić slangiem, żeby Cię zrozumiał). Dowiesz się, że ma do sprzedania tabletki kofeiny za 3 monety. Powiedz, że wrócisz później i podnieś z ziemi gwizdek. Wejdź na górną ścieżkę i idź w lewo. Postaw psa na generatorze i cofnij się o planszę. Przestaw dźwignię w maszynie, wróć do handlarza i idź w lewo. Natrafisz na nietypowy konkurs. Porozmawiaj z sędzią i weź udział w konkursie. Użyj gwizdka, by odwrócić uwagę patrzących. Po chwili będziesz już miał 3 monety. Kup za nie tabletki u handlarza i rozpuść je w filiżance kawy. Idź do jaskini, wlej kawę do butelki i wywołaj dżina. Każ mu przeprowadzić ponowną teleportację. Tym razem wykona czynność poprawnie, znajdziesz się w sklepie Calypso. Po dłuższej sekwencji animowanej zostaniesz wtrącony do lochu w Dolinie Zagłady.

Część 4 – Dolina Zagłady

Spróbuj otworzyć drzwi celi. Alix da Ci spinkę do włosów, za pomocą której możesz sforsować zamek. Zostaniesz teleportowany do obozu goblinów. Opuść obóz i idź do lasu. Porozmawiaj z dzieciakiem - dowiesz się, że jest głodny. Idź w prawo i zagadnij korniki siedzące w starym biurku. Idź dalej w prawo i wejdź do jaskini. Wchodząc nadepniesz na ogon kotu, który ucieknie. Porozmawiaj z czarownicami i dowiedz się, w czym możesz im pomóc. Opuść las i idź do samotnej chatki. Wejdź i po przedstawieniu się zamknij drzwi. Podejdź do stojących po lewej stronie butelek z wodą sodową. Weź 3 butelki (słomkę dostaniesz automatycznie), leżącego przy drzwiach kota i chusteczkę. Wyjdź z chaty i idź do podnóża wulkanu. Podnieś z ziemi spray i książkę. Pokaż drapieżnej roślinie kota i poczekaj, aż zacznie się ślinić. Wypij jedną butelkę wody za pomocą słomki i zbierz ślinę w opróżnioną butelkę. Wróć do obozu goblinów i wlej ślinę do pucharów stojących przy strażnikach. Spróbuj przejść między nimi. Obudzą się i opróżnią kielichy, a po chwili zasną znowu. Weź wiszący obok strażników metalowy róg. Teraz już możesz wejść do obozu. Porozmawiaj z elfem w klatce i obiecaj mu pomoc. Dostaniesz butelkę po perfumach. Przelej do niej wodę sodową i wejdź do dużego namiotu. Weź żywność i pieprz. Po wyjściu dmuchnij elfowi w nos pieprzem i daj mu chusteczkę. Wręcz mu teraz butelkę perfum. W

nagrodę dostaniesz kawałek drewna. Idź w lewo i podejdź do dwóch goblinów grających w kości. Wylej ostatnią butelkę wody na ognisko i szybko weź leżące na ziemi łupiny. Gdy gobliny się pobiją podnieś z ziemi kostkę do gry. Wróć po dwie następne butelki wody i idź do lasu. Daj dzieciakowi jedzenie oraz wodę i podnieś szkło powiększające, które upuści. Daj kornikom kawałek drewna od elfa - przerobią go na drewniane kły. Idź do jaskini czarownic. Bezzębnej daj drewniane zęby, głuchej - róg, a ślepej - szkło powiększające. Gdy zrobią napój (zamieniający w psa), opróżnij butelkę wody i nabierz mikstury.

Idź do chaty i polej gracza napojem. Gdy się zmieni, schowaj go. Zapytaj pozostałych, czy mógłbyś z nimi zagrać i czy możesz użyć własnej kostki. Wygrasz i dostaniesz katalog. Wróć do obozu goblinów i idź do końca w lewo - znajduje się tam wejście do wieży Sordida. Porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu katalog. Weź arras i wejdź w przejście. Po spotkaniu ze strażnikiem podejdź do klatki schodowej po lewej stronie. Połóż arras na kałuży. Nasączony arras użyj na sprayu, aby go napełnić. Przełącz dźwignię w generatorze (wyłączysz światło). Wróć do przejścia ze strażnikiem, użyj sprayu, przystrój się psem (chory pomysł, nie?). Możesz teraz przejść obok strażnika i podejść do drzwi. Przejdź przez ławę na drugą stronę (pojedziesz do komnat Sordida). Idź w prawo i weź śrubokręt. Odkręć nim sztuczną rękę Sordida i użyj jej na skanerze linii papilarnych. Weź magiczny patyk i idź w lewo. Wybiegnie Runt i będzie próbował Cię zatrzymać, lecz za późno. Nastąpi długa sekwencja animowana i zakończenie gry.

Frogger

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

Nagroda w tym odcinku idzie do **Roberta Banacha** z Bydgoszczy, który regularnie zasila naszą rubrykę poprawkami.

Należy też docenić wkład **Wojciecha Pietkiewicza** z Wrocławia, który przysłał edytor do gry Doom 2 i jest poważnym kandydatem do powtórnego zdobycia nagrody!!! Podziękowania otrzymuje również **Rex Maverick** ze Szczecina, który przysłał nam 50 dodatkowych, własnoręcznie stworzonych plansz do gry Lode Runner. Znajdziecie je oczywiście w zestawie DDTpack.

ACES OF THE DEEP (PC)

Plik **GAME??.SAV** w podkatalogu **SAVE** katalogu **SIM**. Wszystkie zmiany dotyczą opcji przebiegu kariery.

offset:

56h	1 bajt	liczba odbytych patroli
57h	4 bajty	tonaż zatopionych statków
5Bh	4 bajty	punkty
61h	2 bajty	liczba zatopionych statków
48h	1 bajt	zdobyty stopień:
		00h leutnant
		01h oberleutnant
		02h kapitanleutnant
		03h korvettenkapitan
		04h fregattenkapitan
49h	1 bajt	odznaczenia - wpisanie 04h da nam najwyższe odznaczenie.

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

AIR BUCKS (PC)

Plik: **.AIR.** Pod offsetem 51BCh na 4 bajtach zapisana jest gotówka. Wystarczy wpisać 3B 9A CA 00h - da nam to okrągły miliard.

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS (PC)

Plik: **SAVEG?.DAT**

offsety:

01h..11h	nazwa naszego save
Plansze:	
2Ah..48h	Classic Lemmings
49h..67h	Shadow Lemmings
68h..86h	Egyptian Lemmings

W te offsety wpisujemy liczbę, która przedstawia sumę naszych lemingów w danej planszy (maks. FFh). Aby mieć późniejszy poziom, trzeba do wcześniejszych wpisać przynajmniej jednego leminga.

Georgios Furkiotis (Szczecin)

BATTLE BUGS (PC)

Plik: **GAME????.SAV**

offsety:

02h..0Ch	nazwa naszego save
0Dh	numer bitwy (gdzie 00h to pierwsza bitwa, 37h - ostatnia, a 38h i dalej - to gratulacje z okazji wygranej).

Georgios Furkiotis (Szczecin)

HIGH SEAS TRADER (PC)

Na początku nagrać stan gry i edytować go. Zamienić 8813h (zaraz przed imieniem) na E4E1C0h - masz 12 baniek.

Patryk Baron (Ruda Śląska)

LIGA POLSKA MANAGER '95 (PC)

W pliku z rozszerzeniem **.LSV** offset 8C6Fh to Twoja kasa. Lepiej nie dawać powyżej FF FF FFh, bo gra będzie się wieszała.

Łukasz Lewandowski (Sochaczew)

PANZER GENERAL (PC)

[Ze względu na objętość tekstu musieliśmy wyciąć pewne wyliczenia - narodowości i typy jednostek. Poprawka dostępna jest w całości w DDTpack.]

Plik: **GAME.SV?** w katalogu **SAVES**.

Szukamy w pliku nazwy jednostki. Licząc od pierwszej litery nazwy jednostki mamy bajty o następujących znaczeniach:

+15h	1 bajt	narodowość, reprezentowana przez flagę (wartości od 01h do 18h)
+16h	2 bajty	typ jednostki (wartości 01 00h..FF 00h i 00 01h..A8 01h)
+18h	2 bajty	transport (tylko dla piechoty i artylerii niezmotoryzowanej). Można wpisać
		Land transport:
		56 00h Opel 6700
		57 00h SPW 250/1
		58 00h SPW 251/1
		Air transport:
		1D 00h Ju52g5e
		1E 00h ME232d
+1Ch	1 bajt	współrzędna X położenia jednostki na mapie
+1Eh	1 bajt	współrzędna Y
+20h	1 bajt	(STRENGTH) siła oznaczająca liczebność oddziału; nie należy wpisywać dużych wartości, bo gra może się zawiesić; wartości do 1Bh powinny być w porządku
+24h	1 bajt	(FUEL) paliwo
+25h	1 bajt	(AMMO) amunicja
+26h	1 bajt	(ENTRENCHMENT) stopień okopania
+28h	2 bajty	(EXPERIENCE) doświadczenie

Drugi bajt wartości doświadczenia oznacza liczbę zapełnionych gwiazdek, a pierwszy - stopień zapełnienia aktualnie zapełnianej gwiazdki. Wartość liczbowa doświadczenia to: 100 * stan 2. bajtu + 1. bajt

+2Fh 1 bajt (KILLS) liczba zniszczonych przez daną jednostkę oddziałów wroga

Punkty prestiżu są niemal za każdym razem pod innym offsetem.

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

Forsa: 6E63h - dwa bajty.

Adrian Sawicz, „Sava-Mad Warlock" (Bogatynia)

PIZZA TYCOON (PC)

Grzebiemy w pliku **??.GAM.** Pieniądze są w jakiś sposób kodowane. Jeśli jesteś pierwszym graczem (biały kolor) to zaczynając od offsetu 2889h wpisz 93 EF 28 D0h i masz ponad 100 mln forsy.

Tytus Kamil Mikołajczak (Gdynia)

WARLORDS 2 (PC)

Gra tworzy SG w podkatalogu **SAVE**, nazywając je **SAVE0.DAT**, **SAVE1.DAT** itd. Od bajtu 1D9h włącznie zapisana jest ilość gotówki, w trzech kolejnych bajtach wpisujemy FF FF FFh.

Robert Banach (Bydgoszcz)

BYŁO, MINĘŁO...

Ponieważ jestem zwolennikiem wszelkiego rodzaju cyferek, w grudniowej rubryce przedstawiam trochę danych, dotyczących przemijającego roku. Oto i one:

Tylko ok. 15% grabarzy stanowią Amigowcy. Wynika to zapewne z dwóch faktów (gdyż nie sądzę, by posiadacze tego skądinąd świetnego komputera byli po prostu leniwi). Po pierwsze, grzebać w SG na Amidze jest czasami nieco trudniej (niektóre gry formatują dyski w niestandardowy sposób). A po drugie, spójrzmy prawdzie w oczy, mamy coraz mniej Amig na tym świecie...

A oto gry, w SG których grzebaliśmy najczęściej w tym roku:

1. **X-COM: Terror from the Deep**
2. **UFO: Enemy Unknown**
3. **SimCity 2000**
4. ex aequo: **Warcraft i Relentless Twinsen's Adventure**
5. **Pirates! Gold**

Do licznego już grona osób przysyłających SG nie dołączyła jeszcze ani jedna dziewczyna!!! Mam cichą nadzieję, że moje zepsute ciągłym siedzeniem przed ekranem oczy zobaczą jeszcze kobietę przy edytorze dyskowym.

LUDZIE LISTY PISZĄ

Nie tak dawno, bo cztery numery temu, ostrzegaliśmy przed bezmyślnym przepisywaniem poprawek z innych czasopism. Nie dotarło to jednak ani do Damiana G. z Dąbrowy Górniczej, ani do Damiana G. z Rzeszowa (zbieżność nazwisk przypadkowa). Przysłali oni kilka cudzych poprawek, a jeden z nich napisał nawet: „Będę [się] starał cały czas zasilać ten dział nowymi SAVEGAME-rami". Dziękujemy, ale jeżeli mamy wybierać, to wolimy już zasilanie choćby z zepsutej bateryjki 1,5 V. To było tylko ostrzeżenie - następnym razem nie ograniczymy się do pierwszej litery nazwiska.

Niektórzy z Was mogą się w tym momencie zdziwić - a co oni w tym Gamblerze kombinują, nawet głupiej poprawki nie można przepisać? No, to posłuchajcie...

Grzebanie w SG to dość poważna sprawa. Tak rozbudowanym narzędziem, jakim jest DiskEditor, możemy dość porządnie „namieszać" na twardym dysku. Wszystko jest w porządku, dopóki wiemy, co chcemy zrobić. Weźmy jednak np. szarego gracza, który właśnie dorwał świeżego Gamblera w kiosku, i chce zmienić SG w jakiejś grze według wydrukowanej poprawki. Poprawka ta, o czym gracz oczywiście nie wie, jest przepisana z innego czasopisma i to na dodatek z błędem. Tak więc gracz siada przed monitorem, wczytuje DiskEditor i zaczyna „pracę". Ponieważ jednak nic mu nie wychodzi (gdyż w poprawce był błąd), zaczyna się coraz bardziej denerwować - a w zdenerwowaniu, jak ogólnie wiadomo, łatwo o jakiś nieopatrzny ruch. W skrajnie pesymistycznym przypadku gracz ocknie się dopiero, widząc CZYŚCIUTKI twardy dysk.

Powyższym tekstem nie chcę zniechęcić nikogo do grzebania, lecz tylko zwrócić uwagę na dwie sprawy. Po pierwsze, nie można poręczyć stuprocentowo za przepisaną (nawet słowo w słowo) poprawkę. Już lepiej chyba stworzyć coś samemu niż powielać być może nieprawdziwe informacje. I po drugie, co niektórzy Czytelnicy mają nam za złe, w DDT ZAWSZE podajemy pełne imię i nazwisko grzebiących w plikach. Jest to pewien motyw psychologiczny - człowiek wiedząc, że praca zostanie podpisana jego personaliami, przyłoży się bardziej do roboty. Ufff, koniec tej pogadanki.

Przypominamy o **DDTpack**!!! Jest to zestaw ułatwiający grzebanie w SG, a zdobyć go można przysyłając na dyskietce z kopertą zwrotną trzy (słownie: 3) poprawki, które wydrukujemy. Więcej informacji o DDTpack przedstawiliśmy w poprzednim numerze Gamblera, trzeba jednak dodać, że do zestawu dołączyliśmy kilkanaście dodatków do gier (trainerów, edytorów i dodatkowych poziomów). Jeśli chcecie zobaczyć Waszą dyskietkę po brzegi wypełnioną profesjonalnym oprogramowaniem dla profesjonalnych grabarzy - walczcie!!!

A za miesiąc Gwiazdka. Ciekawe, co oprócz stojaka znajdziemy pod choinką...

Marcin Wichary i św. Mikołaj

KMF FRONTIER Klub

TAJEMNICZE OBIEKTY I INNE DYWAGACJE

Grając w ulubioną grę (na razie, gdyż czekam na drugą część Frontiera, First Encounters) trafiłem na coś dziwnego. Podczas walki z piratami w systemie Faingre [-1,-5] znalazłem na mapie planetarnej dziwny obiekt (później okazało się, że nie jest to jeden obiekt, ale dwa). Mogę jedynie przypuszczać, że obiekty te wykonały skok nadprzestrzenny. Nie udało mi się ich dogonić, chociaż próbowałem wiele razy (i nadal będę próbował). Obiektów tych nie udało mi się też zbadać za pomocą radar mappera, ani za pomocą transmisji wiadomości (F4 na panelu głównym). Po prostu komputer nie podaje nazwy obiektów, a radar mapper w ogóle ich nie widzi (nie podaje żadnych danych, odwrotnie niż przy statkach, pociskach, minach, stacjach itp).

Próbując je dogonić, zauważyłem dziwną zależność między znikaniem obiektów a używaniem autopilota. Gdy go uruchamiam i próbuję gonić jeden z obiektów, to on po prostu znika lub w jednej chwili przeskakuje bardzo daleko. Gdy zwalniam do 0 km/s obiekty te także przestają się poruszać (zupełnie jak cienie), by po pewnym czasie skoczyć o kilka dziesiątych AU i po chwili zniknąć całkowicie. Obiekty te ignorują wystrzelone w ich kierunku pociski (normalne statki zazwyczaj zawracają i atakują). Nie mogę dogonić tych obiektów nawet z wyposażeniem - Statek: Cobra Mk III, napęd: Class 3 Military Drive + 10 ton paliwa, działo: 4 Mega z Waty Beam Laser, szczelność kadłuba 100%. Myślę, że 73673 km to najmniejsza odległość, na jaką można się zbliżyć do tych obiektów.

Teraz z innej paczki.

1. Przy zawieraniu umowy z Imperial Navy na bombardowania, fotografowanie itp. lepiej sprawdzić, czy widać docelową planetę (najpierw [F2], później [F6], a następnie [F10]). Zdarzyło mi się (i to nie raz), że po skoku nie mogłem zaznaczyć planety (po prostu nie było jej widać na mapie planetarnej, a wciskanie [F10] lub klawisza myszki nic nie dawało).

2. Przy zabieraniu przesyłek lepiej sprawdzić, czy w danym systemie znajduje się jakaś stacja kosmiczna. Miałem kiedyś pecha wziąć przesyłkę do miejsca (chyba do Exlarge [-5,3]), gdzie nie ma żadnej kolonii ludzkiej (chociaż w informacji o systemie jest populacja określona na poziomie 10000—100000 ludzi). Może już ślepnę, lecz nie znalazłem żadnego miasta ani stacji orbitalnej. Dziwne.

3. Znalazłem (przez przypadek) kolonię Imperium na terenie zajętym przez Federację. Kolonia ta znajduje się w systemie Inioen [-6,3]. Nie pamiętam, żeby były tam jakieś zlecenia dostarczenia przesyłek (może to i dobrze, bo kto by leciał kilkadziesiąt lat świetlnych, nawet z wykorzystaniem „robaczych dziur" tylko po to, by zgarnąć 2 punkty...). Mam jeszcze pytanie. Jak uzyskać tytuł Prince w służbie Imperium, jeżeli po 1 roku grania (18 lat w gierce) mam dopiero stopień Viscounta? Przy

takim tempie wymarzoną rangę uzyskam za 10 lat! (będę wtedy 28-letnim maniakiem Frontiera).

Commander RAQ, Wrocław, Inioen

GILDIA RPG

Dzisiaj Gildia z konieczności mniejsza i skromniejsza. Ponieważ nadchodzą Święta i każdemu przyda się jakiś prezent pod choinkę, koniecznie weźcie udział w rolplejowym konkursie.

KONKURS

Pytania za 1 punkt:

1. Jaka firma jest producentem programów: Dark Sun, Ravenloft i Al Qadim?
2. Jaki charakter musi mieć paladyn (w systemie AD&D)?
3. Kto włada Brytanią?

Pytania za 2 punkty:

1. Jak brzmi tytuł pierwszej części cyklu o świecie Aden?
2. Ilu maksymalnie bohaterów może prowadzić gracz w grze Dungeon Hack?
3. Jak brzmiał tytuł gry będącej poprzedniczką cyklu Ishar?

Osoba, która zbierze największą liczbę punktów otrzyma od redakcji Gamblera dysk kompaktowy z grami Dark Sun, Ravenloft i Al Qadim (instrukcja po angielsku). W wypadku, kiedy dwie osoby lub więcej zdobędą tę samą liczbę punktów o wygranej zadecyduje losowanie, a nagrodami pocieszenia będą roczne prenumeraty Gamblera. Odpowiedzi proszę nadsyłać do 31 grudnia 1995 r., z dopiskiem Gildia. Jeżeli konkurs Wam się spodoba i przyjdzie sporo odpowiedzi, zabawę będziemy kontynuować.

Miesiąc temu obiecałem, iż napiszę, czego możemy się spodziewać na rynku RPG pod koniec tego roku i na początku przyszłego. A więc przede wszystkim - Stonekeep autorstwa firmy Interplay. Gra pisana od siedmiu lat (i oczywiście ciągle zmieniana) wreszcie ma się ukazać na rynku. Niesamowita grafika oraz bogata w wydarzenia akcja to będą atuty Stonekeep. Od dawna mówi się też o Lands of Lore 2 oraz o drugiej części Elder's Scroll, zatytułowanej Daggerfall (pierwsza część to była Arena). Nadal jednak niewiele wiemy o tych programach, a o Daggerfall krążą nawet wieści, że ma być grą głównie zręcznościową (oby nie).

Interesujący pomysł realizuje firma Bullfrog. Gra zatytułowana Dungeon Keeper ma być RPG „w krzywym zwierciadle". Tu gracz wciela się w potwora strzegącego sekretnych labiryntów przed grupą śmiałków. Miłośników tradycyjnych gier fabularnych z pewnością ucieszy wiadomość, iż ukazać się powinien Warhammer 40 000, natomiast twórca systemu AD&D Garry Gygax zadebiutuje jako autor komputerowej RPG (Hunters of Ralk). Co więcej, znana i słynna firma MicroProse zapowiada grę Magic: The Gathering, opartą na nieprawdopodobnie popularnym systemie karcianym (miliony sprzedanych egzemplarzy na całym świecie, szał ten właśnie opanowuje Polskę).

Za pisanie gier role-playing zabrali się również Węgrzy! Pod auspicjami znanej firmy Grandslam, kończą prace nad programem Seventh Sword of Mendor. Program ten wyróżnia się niezwykłym bogactwem świata oraz bardzo dokładnymi charakterystykami bohaterów. Niestety, pewne zastrzeżenia można mieć do dosyć sztampowej i mało efektownej grafiki.

Firma SSI, która ostatnio nie rozpieszczała miłośników RPG (Ravenloft, Menzoberranzan) tym razem zupełnie zmieniła koncepcję. Nowa seria, mówiąca o świecie Aden (Thunderscape jest już na rynku, kiedy czytacie te słowa, a Entomorph ukaże się niedługo) wyróżnia się staranną trójwymiarową grafiką oraz (co ważniejsze) oferuje bardzo szczegółowe charakterystyki bohaterów i bogaty wybór przedmiotów.

Właśnie dzisiaj dostałem nowy produkt firmy New World Computing, a mianowicie Heroes of Might and Magic. Gra strategiczna z elementami role-playing (poważnymi elementami), cudowną grafiką i całkiem nieźle rozbudowanymi scenariuszami. Zapowiada się naprawdę niezła zabawa, zwłaszcza dla fanów świata Xeen.

Łyżką dziegciu w tej beczce miodu niech będzie fakt, że wszystkie wymienione przeze mnie programy wymagają czytnika dysków kompaktowych. C'est la vie.

Przypominam, abyście dzielili się z Gildią swoimi problemami, a także pomagali rozwiązywać problemy innych. Oczywiście, trwa też nieustający plebiscyt na najlepszą grę RPG wszech czasów, przysyłajcie więc swe typy. Najbardziej błyskotliwi i wytrwali korespondenci otrzymają nagrody.

st. mag sztab. Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Już czwarty raz mam zaszczyt otworzyć Club Simulator. Na początek: do gier klubowych dołączyło U.S. Navy Fighters.

Cieszy człowieka, że jest jeszcze potrzebny. Listy przychodzą od czasu do czasu, jeden nawet zawierał wezwanie Mayday - patrz niżej. Wracam więc z zasłużonej emerytury i biorę się do roboty. Dzisiaj przewidziałem podsumowanie (tak z grubsza, dla niedoświadczonych - w końcu o kadetów też trzeba dbać) symulatorów maszyn zza Buga. Nie ma ich wiele, są różnej jakości, a sporo ludzi chciałoby się „przelecieć" na symulatorku Miga czy Suchoja (tak jak np. cpt. Mike Fish).

A więc do dzieła!

1) **Su-25 Stormovik** - bardzo dobry samolot szturmowy, lecz wymieniona gra z racji wieku nie może być dobra. Duże uproszczenia symulacji. Zaletą jest bogaty wybór uzbrojenia, lecz w tym miejscu od razu widać różnicę między NATO a ZSRR. Su-25 zabiera głównie pociski nie kierowane, dość trudne w użyciu. Inną zaletą jest duży wybór czołgów, samolotów i śmigłowców występujących w grze. Jednak, ponieważ gra powstała w epoce XT/AT, sami rozumiecie...

2) **MiG 29 Fulcrum** i **MiG 29M SuperFulcrum** - gry firmy Domark. Również z epoki AT 286. Pamiętam, że był to najbardziej skomplikowany symulator, jaki chodził płynnie na 286 16 MHz. Bardziej realny niż Su-25. Występuje Blackout/Redout, trudne lądowanie. W miarę realna walka powietrzna. Najlepszym efektem jest jednak ogień artylerii plot. Wadą jest wydumany scenariusz, którego akcja rozgrywa się gdzieś w Ameryce Południowej. W to można już zagrać, ale ludzie liczący na fajerwerki graficzne i dźwiękowe srodze się zawiodą.

3) **MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0** - najlepszy bojowy symulator samolotu radzieckiego. Wspaniały realizm, dobre scenariusze. Niestety, gra ma dwa lata, a engine cztery! Średnia grafika, wspaniały dźwięk. Polecam! Pełny opis w Gamblerze 09/1994.

4) **Kamow Ka-50 Hokum** - nowy symulator helikopterów. Z czterech, dwa typy są sowieckie - Ka-50 i Mi-8. Opis w Gamblerze 08/1995. Dziwny scenariusz, dosyć realistyczne modele lotu, szeroki wybór uzbrojenia.

5) **US Navy Fighters** - w miarę nowy symulator Su-33. Dość duży realizm, zastanawiający scenariusz. Nawet w tej chwili nie jest możliwe stacjonowanie rosyjskiego samolotu na amerykańskim lotniskowcu. Opis - Gambler 05/1995.

6) **Werewolf vs. Comanche** - powiem tyle, czekam i podniecam się niezdrowo perspektywą dokopania komuś (po kabelku) latającemu Comanche'em.

7) **Su-33 Flanker** - najnowszy symulator, który jeszcze nie dotarł do Polski (w chwili pisania tego tekstu). Zdjęcia w prasie zachodniej ukazują wspaniałą grafikę. Jednak w tej chwili trudno cokolwiek powiedzieć.

Jak widać lista jest cholernie długa (?!). Do tego zawiera gry, których jeszcze NIE MA w Polsce - oczywiście, w momencie pisania tego tekstu. Life is brutal and cykl wydawniczy takes a very long time...

Gabinet figur wo(j)skowych

Dzisiaj ciąg dalszy rad por. Bazooka na temat gry Chuck Yeager Air Combat. Tym razem porady dla pilotów Phantomów i skośnookich bojowników o wszechświatowy komunizm.

„F4 to kawał chama w odcieniu yellow bahama i nawet kilka Migów 21 niewiele zdziała. Gorzej jest w walce przeciwko starszym Migom 17. Są one bardziej zwrotne od Phantoma i w walce kołowej nie masz dużych szans. Rozwiązanie tego problemu jest proste: dopalacz, nos w dół, odskok na 15-18 km, SPLIT-S, namierzyć gościa AIM7, przy prawdopodobieństwie trafienia 60% odpalić rakietę i kłopot z głowy. [Moim zdaniem, jako praktyka, potrzebne są dwie rakiety Sparrow, aby problem Miga 17 przestał istnieć. Poza tym, gdy skończą Ci się rakiety, działkiem też można skosić Siedemnastkę. Sposób - patrz Klub, metoda jest taka sama jak w przypadku SMCKM, czyli Samotny Mustang Contra Kupa Messerschmittów 109. Gambler 09/1995 - Z.K.]. AIM9 używać, gdy klient nas mija i jest w odległości 0,5-2 km, zwrócony tyłem w naszą stronę, lub w momencie ostrego wznoszenia za uciekającym gościem. W innych wypadkach strzał AIM9 jest bardzo mało skuteczny. Największą

zaletą F-4 jest działko Vulcan, B52 wytrzymuje tylko 3-sekundową serię [walisz do swoich ?! - Z.K.]. Jest ono zabójcze na krótkich dystansach i nawet 37 mm Miga 15 się nie umywa."

por. Mr. BAZOOK

Za miesiąc będzie szeroki tekst o Tornadzie, autorstwa naszego kolegi z RAF-u, col. „Falcona".

Porady wujka Chucka

Temat: Aces of the Pacific

Niniejszym zapowiadam kilka porad por. Areco Wichuro - skośnookiego lotnika walczącego za swego Tenno i Strefę Wspólnego Dobrobytu i Pomyślności.

„1) Jeśli trafimy bombkami między dwa hangary, to oba są załatwione.

2) Aby zatopić niszczyciel dwiema bombami z „Zero" trzeba wrzucić mu je do komina.

3) Duże tankowce zatapiamy, strzelając z działka 20 mm w środek pokładu (ciemnozielony prostokąt).

4) Gdy strzelamy do bombowców, to tylko w kabiny pilotów. Najlepszy jest nalot z boku i troszkę z góry z prędkością 230 mph.

5) Brak.

6) Gdy walczysz sam przeciwko dwóm szybszym amerykańskim samolotom, zejdź na wysokość 10—20 stóp i, gdy nadlatują z przeciwka, wywiń się pociskom, a sami walną w glebę. Z reguły się udaje."

Poza tym por. Wichuro twierdzi, że przy opcji Combat ustawionej na Expert wrogie samoloty spadają dopiero po tym, jak masa władowanego w nich ołowiu z Twoich działek przekracza ich udźwig. Banzai!

Parszywa dziesiątka

Tym razem zamieszczę moje własne propozycje. Muszę się przyznać, że długo wahałem się, jakie gry umieścić na liście, a do tego jestem pewien na 100% tylko pierwszych trzech miejsc.

1. **MiG 29 Deadly Adversary of Falcon 3.0**
2. **Falcon 3.0**
3. **Flight Simulator 5.1**
4. **Apache Longbow**
5. **Aces of the Deep**
6. **1942 Pacific Air War** – z uwagi na część strategiczną (!!!).
7. **F-15 Strike Eagle III**
8. **Gunship 2000**
9. **688 Attack Sub – spędziłem kilkanaście dni, grając w to non stop.**
10. **Strike Commander**

Listy

Po drugim odcinku Klubu pierwszy napisał cpt. Mike Fish. Odnoszę, Stary, wrażenie, że masz Amigę. Wypowiedz się szerzej w tej kwestii. Jeśli tak, rozszerz się o Combat Air Patrol i inne symulatorki i nadsyłaj, nadsyłaj... Miło, że odezwał się posiadacz ORYGINALNEGO Falcona Gold, callsign: Cooba. Oby jak najwięcej było takich jak on. Poza tym: OŚWIADCZAM wszem i wobec - nie przyjmuję listów pisanych w MS Word. Akceptuję jedynie czyste ASCII - Mazovia, od biedy może być Write z Windows.

Podsumowanie

I w ten sposób dobiegł końca czwarty odcinek (drugi współredagowany z czytelnikami) Klubu. Ponawiam wezwanie - przysyłajcie listy, ale takie, które można przeczytać! Nie jestem grafologiem, a raczej grafomanem. I pamiętajcie o Primary Target - cały Gambler tylko o symulatorach. Yabba Dabba Doo! [No way, Dude. Cały Gambler tylko o RPG - don Pedro.]

col. Zgred Killer

PS W poprzednim odcinku zapomniałem dodać, że dołączył do nas (klubu i jego gier) Red Baron.

7TH GUEST (PC)

Sposób na przejście labiryntu (N - naprzód, P - prawo, L - lewo): NNNNNNNNNPNPPPLPNPL.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 1 pkt

ACES OF THE DEEP (PC)

Jeżeli zabraknie Ci amunicji do działa to zapisz stan gry, a następnie odczytaj go. Zasób amunicji powinien wrócić do stanu początkowego. Gdy to nie zadziała, wczytaj najpierw inny Save, a później ten odpowiedni.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

ADDAMS FAMILY (AMIGA)

Kody:
02. V D J 1 5
03. ? Z R 9 R
04. ? D Y 9 M
05. 1 Z Y K F
06. & Z K 9 8
Wpisz jako kod „11111" - 100 żyć.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 2 pkt.

ADDICTABALL (ATARI ST)

Zanim zacznie się gra, wpisz IJC. Ekran zrobi się czarny. Teraz za pomocą klawiszy funkcyjnych można wybrać poziom.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1 pkt

ALADDIN (AMIGA)

Gdy losujesz życia, jabłka itd., zatrzymaj losowanie pauzą na wybranej pozycji (np. na dodatkowym życiu), a następnie naciskając jak najszybciej Fire puść pauzę.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1,5 pkt.

A.P.B. (AMIGA)

Jadąc, trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy. Wszyscy słysząc syrenę zjadą z drogi, a Ty będziesz mógł jechać bez kraks.

Wojciech Lutomirski (Srogów Górny) – 1,5 pkt.

ARKANOID (ATARI ST)

Na ekranie tytułowym wpisać hasło DETHSTAR (z wciśniętym CAPS LOCK), teraz za pomocą klawisza S można przeskakiwać poziomy.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1 pkt

ARMORED FIST (PC)

Aby naprawić uszkodzenia i mieć MAX amunicji, idź do option menu (Esc) i trzymając Backspace napisz: KYLE. Ukaże się opcja cheat.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 2 pkt.

BALLGAME 2 (PC)

Aby dostać się do edytora poziomów uruchom grę, pisząc: BALLGAME2 ĎĚďŇ. Specjalne znaki można uzyskać, trzymając klawisz ALT i wpisując cyfry od 210 do 213 na klawiaturze numerycznej. Po każdej wpisanej liczbie puścić ALT (pokaże się znak).

Michał Smajdor (Nowy Sącz) – 1 pkt

BEAST BOPPERS (ATARI ST)

Po pauzie można ruszać wskaźnikiem po ekranie i wybić całe tałatajstwo!

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 0,5 pkt.

BELLUM (ATARI ST)

Trzymać wciśnięty prawy i lewy SHIFT podczas ładowania gry, aby uzyskać nieograniczoną liczbę żyć.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1 pkt

BIG NOSE (AMIGA)

Na poziomie I w pierwszym dołku znajduje się kość. Jej zabranie spowoduje przeniesienie na następny poziom.

Marcin Czółno (Mielec) – 0,5 pkt.

BLADES OF STEEL (AMIGA)

Podczas gry przytrzymaj przez 2 sekundy Fire (jeśli masz krążek), puść i jeszcze raz naciśnij Fire.

Wojciech Lutomirski (Srogów Górny) – 1 pkt

BLOOD & FIRE (PC)

Kody:
1 - ZOMBIE 2 - SOYNFI 3 - BZUYCN 4 - SIDUKA
5 - LOVELY 7 - SYSTEM 8 - BUSYMP

Adrian Czerw (Mińsk Mazowiecki) – 1,5 pkt.

BOMB-X (PC)

Wpisz kod „PLAIZ".

Adrian Czerw (Mińsk Mazowiecki) – 0,5 pkt.

BREAK FREE (PC)

Kody:
1) HYDROGEN 6) CARBON
2) HELIUM 7) NITROGEN
3) LITHIUM 8) OXYGEN
4) BERLLIUM 9) FLOURINE
5) BORON 10) NEON

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

CAPTURE THE FLAG (PC)

Po wciśnięciu „9" zawodnik, którym grasz, otrzyma 99 punktów ruchu (działa tylko w pełnej wersji gry).

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

CHARIOTS OF WRATH (ATARI ST)

Gdy na ekranie pojawi się napis, by nacisnąć Fire, pchnij joystick do przodu - nieśmiertelność gotowa. Ten sam efekt daje naciśnięcie podczas gry klawisza „." (kropka).

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1,5 pkt.

CHUCK ROCK 2 (AMIGA)

ENTER - skipper leveli, SPACJA - superskok.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 1 pkt

DANGEROUS DAVE (PC)

W piątym etapie wdrap się po drzewie i skocz w lewy górny róg ekranu. Znajdziesz się w bonusowym poziomie „WARP ZONE".

Aleksander Kłósek (Poznań) – 1 pkt

DARK FORCES (PC)

W pierwszej misji, na lądowisku statku kosmicznego, po prawej stronie jest wnęka. Po otwarciu małych drzwiczek znajdziesz EXTRA LIFE.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

DARK SUN 2 (PC)

Uruchom grę przez dsun -k911 -s -p -m -a. Opcje oznaczają:
-s - start ze wszystkimi czarami,
-p - start ze wszystkimi czarami psionicznymi,
-m - bez muzyki,
-a - bez intra.
Opcje można dowolnie usuwać (np. dsun -k911 -s -p).
W czasie gry:
T - podwyższa poziom wszystkich postaci,
t - podwyższa poziom jednej postaci (podczas walki),
M - zapamiętanie czarów,
Alt+F2 - God party,
Alt+F4 - wszystkie czary.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt.

DATASTONE (AMIGA)

Zaczekaj, aż pojawi się ekran z High Score, wtedy naciśnięcie F10 daje przekazanie informacji.

Wojciech Lutomirski (Srogów Górny) – 1 pkt

DOMAN - GRZECHY ARDANA (AMIGA)

Mając broń typu: włócznia, topór obusieczny lub kolczatka, daj joya w tył (gdy bohater stoi twarzą w lewo, to dajemy joya w prawo i odwrotnie) i trzymaj cały czas Fire w joyu. Inne ciosy: Fire + przód - ciachanie od przodu, Fire + góra - ciachanie główki. Gdy wróg leży na ziemi, to stań w miejscu, gdzie znajduje się połowa długości jego ciała i daj dół + Fire - dobijanie.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1 pkt

DOMINATOR (AMIGA)

Spauzuj grę i wpisz IREM - nieśmiertelność. Przyciskając N przeskakujesz poziomy.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 1 pkt

DON PEDRO'S REVENGE (AMIGA)

Warto zaobserwować zależności między wyglądem krupiera, a tym co wypada na kole rulety. Na przykład, gdy krupierem jest łysol, bardzo często wygrywa zero, a kiedy stary, siwy facet - często wychodzi czarne.

Kamil Łupień (Ustka) – 1 pkt

DUNE 2 (AMIGA)

Za remontowanie pałacu nie płaci się.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 0,5 pkt.

DYNASTY WARS (AMIGA)

Na tytułowym obrazku wciśnij F2 i możesz zmieniać poziomy.

Marek Barczyński (Częstochowa) – 1 pkt

EMITION (PC)

Wpisz MOONUNIT na ekranie tytułowym, od tej pory: F1 - przenosi o 1 etap do przodu, F2 - o 10, F3 - cofa o 1, F4 - cofa o 10.

Lobo in Munina – 1 pkt

F-19 (PC)

Podczas lotu naciśnij ALT-T, ALT-R. Masz uzupełnione paliwo i po 9 sztuk każdego rodzaju amunicji.

Adrian Czerw (Mińsk Mazowiecki) – 2 pkt.

FANTASTIC DIZZY (AMIGA)

Rzeczy do użycia (nie wszystkie):
Deska - nad kolcami. Spray - do mięsożernej rośliny. Worek z pieniędzmi - do rycerza. Beczka - do pirata. Łuk - w zamku do rozwalania żołnierzy. Ster - klucz do zamku. Dynamit - w kopalni przy głazie. Kilof - uwalnia bańkę na dnie oceanu. Siekiera -rozwala most. Butle z tlenem - załóż, zanim wejdziesz do wody. Łopata - wykopuje dół na cmentarzu. Klucz francuski - do maszyny w kopalni. Sól - do jeziora z wodą. Siano - do Denzila. Zapałka - podpala siano. Klatka - na mysz. Koniczyna - do trolla. Do kotła u Grand Dizziego należy wrzucić srebrny kwiatek, muchomor oraz probówkę z cieczą.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 2 pkt.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (PC)

Gdy kogoś sfaulujesz, zacznij uciekać przed sędzią. Będzie Cię gonił. Świetnie to wygląda.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 0,5 pkt.

FIRE FORCE (Amiga)

Sposób na zwiększenie limitu wagi uzbrojenia (26 kg). Gdy niesiesz ciężką broń (np. M60) i chcesz się dozbroić podczas walki - to rozwal jakiegoś faceta, podejdź do niego i naciśnij SPACE. Wymień broń (Swap weapon), zabierz mu wszystkie rzeczy i znowu wymień broń. Będziesz mógł nieść powyżej 26 kg.

W trzeciej misji wejdź do drugiego budynku, zejdź trzy piętra niżej, za skrzyniami ukryte są schody prowadzące w dół na prawo.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 2 pkt.

FLASHBACK (AMIGA)

Naciśnij CTRL+C - więcej animacji.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 0,5 pkt.

FOOTBALL GLORY (Amiga)

Gdy sędzia pokaże Ci czerwoną kartkę, skieruj joya w jego stronę i szybko naciskaj Fire - skopiesz mu tyłek.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 0,5 pkt.

FRANKO (AMIGA)

Jadąc „maluchem" zabijaj tylko facetów pokazujących Ci „fucka" i dużych grubasów - dostajesz za nich energię.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 1 pkt



FREDERICK GOLDMAN (PC)

Ostatni kod: ZKAP.

Marcin Czółno (Mielec) – 0,5 pkt.

FRIDAY THE 13TH (PC)

Kody:

1) PENNY 2) BILLY 3) JOHNY 4) PAUL*
5) RHLPH 6) CHROS 7) *WOLF

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

FURY OF THE FURRIES (AMIGA)

Opis przejścia czwartego poziomu piramidy (to jeden z trudniejszych). Omiń piły, przejdź przez most - zapadają się kamienie (od lewej): drugi, siódmy, dziesiąty, jedenasty oraz czternasty (te kamienie różnią się od innych). Następnie stań nad brzegiem kwasu, odbij się raz, po czym naciskaj cały czas Fire. Zeskocz na dół i idź w lewo, a dojdziesz do EXIT.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1,5 pkt.

GOD OF THUNDER (PC)

Kiedy na danym ekranie straciłeś dużo energii, magii lub pieniędzy, to naciśnij „D". Zginiesz, lecz zaczniesz grę od tej samej planszy, a Twoja energia, magia itd. powrócą do poziomu takiego, na jakim były, gdy wchodziłeś na dany ekran i dzięki temu masz nieograniczoną liczbę żyć.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

GOLDEN AXE (AMIGA)

Grając w wersję na jednego gracza, naciśnij lewy klawisz myszy - odnowienie żyć.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1 pkt

HELL (PC)

Wciśnij lewy przycisk myszy oraz Alt+Ctrl+G. Ukaże się okienko z pytaniem o hasło. Wpisz NATAS LIVE. W Game Menu ukażą się nowe opcje. Możesz wziąć każdy przedmiot, iść do każdej lokacji, obejrzeć wszystkie przerywniki itp.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt.

HIGH OCTANE (PC)

W czasie gry wciskaj:
Alt+F1 - giniesz
Alt+F2 - zabijasz przeciwników
Alt+F3 - MAX paliwa
Alt+F4 - MAX amunicji
Alt+F5 - MAX tarczy
Alt+F6 - dodaje jedno okrążenie
Alt+z - Autopilot on
Alt+c - Autopilot off

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt.

HIGHWAY FIGHTER (PC)

Uruchomienie gry z parametrami:
BEER - daje nieśmiertelność,
SKIP - opuszcza intro,
FINAL - pozwala obejrzeć zakończenie.

Aleksander Kłósek (Poznań) – 2 pkt.

IMPOSSAMOLE (AMIGA)

W Hi-Score wpisz:
OOCHOUCH - chodzenie po wodzie,
JUGGLERS - ekstra czas,
COMMANDO - nie limitowana broń,
HEINZ - niespodzianka,
LUMBAJACK - niespodzianka.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 2 pkt.

INCA (PC)

Podczas pojedynku zregenerujesz energię wciskając Ctrl+Alt+lewy Shift.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 2 pkt.

INFERIOR (AMIGA)

Jako kod wpisz 68493799 - masz trzy dodatkowe statki lub jeden superstatek.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 2 pkt.

JUDGE DREDD (AMIGA)

Zaloguj się do komputera, wpisując się jako DREDD. Teraz wpisz BRUCKEN PLAZING HERO-QUEST. Po wyjściu, klawiszem HELP przeskakujesz poziomy.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 1,5 pkt.

JURAJSKI SEN (AMIGA)

Nad kolcami (i nie tylko) możesz podskakiwać jak najdłużej (joy co chwilkę w kierunku góra). Ciekawy efekt, błąd programistów czy cheat...

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 0,5 pkt.

KARATE KID II (AMIGA)

W Hi-Score wpisz się jako MYAGI. Teraz klawiszem P przeskakujesz poziomy.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 1 pkt

KLAX (AMIGA)

Trzymając SHIFT i SPACE naciśnij klawisze od 1 do 4 - nieskończoność wszystkiego.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 2 pkt.

LAST DUEL (AMIGA)

Spauzuj grę, teraz przyciśnij klawisze HELP, 1 i lewy SHIFT. Odpauzuj grę i teraz użyj klawiszy funkcyjnych.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 1 pkt

KILLING GAME SHOW (ATARI ST)

Naciśnięcie klawisza HELP podczas pojawienia się poniższych napisów, daje następujący efekt:
Good Luck - mapa poziomu,
Pres Fire to Continue - dodatkowe życia.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1,5 pkt.

LEATHERNECK (ATARI ST)

Wpisanie podczas gry hasła CUTHBERTNECK i naciśnięcie F3 daje niewidzialność.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1 pkt

LION KING (PC)

Na planszy tytułowej wpisz DWARF. Teraz:
L - skok do następnego poziomu,
H - regeneracja energii.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

LIVINGSTONE (ATARI ST)

Wpisać CHEAT - nieśmiertelność.

Grzegorz Mirek (Olkusz) – 1 pkt

LOTUS ESPRIT (AMIGA)

Jako imiona graczy wpisz: FIELDS OF FIRE oraz IN A BIG COUNTRY - zawsze zakwalifikujesz się do następnego etapu.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 2 pkt.

MANAGER (AMIGA)

Przesuń kursor myszy na strzałkę w głównym menu, kliknij na niej, następnie trzy razy naciśnij D i A. Będziesz bogaty.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 2 pkt.

MANTIS (PC)

Klawiszologia:
-/+ - ciąg silników,
1...9 - różne funkcje autopilota,
V - kokpit ON/OFF,
R - radar,
W - ekran uzbrojenia,
E - kamera na wroga,
I - różne informacje,
S - powtórzenie ostatniego komunikatu,
D - uszkodzenia,
H - różne monitory ON/OFF,
M - jeszcze raz briefing,
N - wybór punktu docelowego w danym systemie,
C - wybór systemu,
L - lądowanie,

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
★ Testy sprzętu i oprogramowania.
★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,60 zł (26.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 14,40 zł (144.000 zł) za 6 numerów, 28 zł (280.000 zł) za 12 numerów.**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**


LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.12.95 *Kupon* 12/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28,00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.12.95 *Kupon* 12/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,5 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.12.95 *Kupon* 12/95			suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

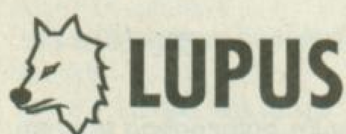
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający ....
adres	adres	adres ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
  	  	  
datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł

/ - raport o laserach i innej amunicji,
Alt+Q - uruchomienie silników kwantowych.

Aleksander Kłósek (Poznań) - 2 pkt.

MENTOR (AMIGA)

Rozmawiając z wokalistą warto wiedzieć, że: chce grać jak SEPULTURA, woli pracę (śpiewanie) od dobrej zabawy i alkoholu oraz oryginały od pirackich kopii.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1 pkt

ONE MUST FALL (PC)

Przytrzymaj 2097 przez 4 s na ekranie tytułowym. W opcji GAMEPLAY ukaże się nowa: Cheat. Podczas walki przytrzymaj BIG i klawisz od 1 do 9. Określasz, ile złomu ma lecieć z robotów. Podczas turnieju wybierz stopień trudności Metal. Będziesz mógł walczyć z Jazz Jack Rabbit, Iceman i innymi oraz uzyskasz dostęp do nowych ciosów.

Rafał Niesłuchowski (Płock) - 3 pkt.

PACIFIC STRIKE (PC)

Wciskając W możesz wybierać wszystkie dostępne typy broni, natomiast ALT + D - otwierasz tajne menu.

Marcin Czółno (Mielec) - 2,5 pkt.

POLE WALKI (AMIGA)

To, co zrzuca samolot, to są pieniądze i można je wziąć. W czasie gry wpisz POLE WALKI - konfiguracja.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1 pkt

PSYCHO PINBALL (PC)

Ze stołu PSYCHO można się dostać do trzech pozostałych, wrzucając kulkę do odpowiednich namiotów, najpierw trzeba jednak wykonać pewne czynności.

TRICK OR TREAT: Wrzucić 3 razy bilę do „czachy" i wbić do namiotu po lewej.

WILD WEST: 3 razy zapalić 4 światełka, znajdujące się tuż nad boczną łapką i wbić bilę do środkowego namiotu.

THE ABYSS: 3 razy wrzucić piłkę do namiotu z napisem „SPLASH" i wbić do namiotu po prawej.

Za pierwszym razem wszystkie czynności wystarczy wykonać tylko raz, aby mieć dostęp do namiotów, później niestety aż 3 razy. Jeżeli masz problem w „CUP CONFISION" (gra w kubeczki) wyłącz turbo, a wszystko będzie się działo na tyle wolno, że sobie poradzisz.

Aleksander Kłósek (Poznań) - 2,5 pkt.

PUFFY'S SAGA (AMIGA)

Przyciskając klawisze przenosisz się do poziomów:
F5, F6 - LEVEL 7
DEL - LEVEL 8
DEL - LEVEL 9

Grzegorz Marianek (Ustroń) - 1 pkt

RESCUE (AMIGA)

Kody: GAME, RUNDE, JUMPMAN, ZOCKER, NEBEL, SCHUSS, SUPER, BERGE, REGEN, SCHNEE.

Marcin Czółno (Mielec) - 1 pkt

ROADBLASTER (AMIGA)

Na początku gry wpisz LAVILLASTRANGIATO. Teraz: P - maksymalna energia, S - następna plansza, 1...4 - wybór broni, 0 - likwiduje uzbrojenie, 6 - koniec gry.

Marcin Czółno (Mielec) - 2 pkt.

ROOSTER (AMIGA)

Jeżeli podczas gry wciśniesz prawy przycisk myszy i przytrzymasz go, niszcząc jakiś przedmiot lub zwierzę, zostaniesz przeniesiony na następny poziom.

Marcin Czółno (Mielec) - 1,5 pkt.

ROOSTER 2 (AMIGA)

Jeśli podczas gry wciśniesz prawy przycisk myszy i przytrzymasz go, niszcząc jakiś obiekt, zostaniesz przeniesiony na wyższy poziom.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1,5 pkt.

SABRE TEAM (AMIGA)

Podczas ruchu przeciwnika trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy - oszczędzi to Twój czas.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 0,5 pkt.

SATAN (AMIGA)

Aby uzyskać nieograniczoną liczbę żyć w I poziomie przytrzymaj ALT, 1, D, w innych poziomach - ALT, 1, M daje nieskończoną energię i kredyty.

Grzegorz Marianek (Ustroń) - 1 pkt

S.C. OUT (PC)

Jako hasło wpisz ATREID. Możesz zmieniać poziomy strzałkami.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 1 pkt

SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA)

Żeby przeżyć spotkanie z kanibalami musisz udzielać następujących odpowiedzi: 1, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 2, 4.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) - 1 pkt

SETTLERS (AMIGA)

Jeśli jest to możliwe, zlikwiduj drogę do leśnika - on dalej będzie pracował, a zaoszczędzisz jednego tragarza.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1 pkt

SHADOW DANCER (PC)

Wpisując LARSXVIII uzyskasz ciekawe efekty.

Marcin Czółno (Mielec) - 0,5 pkt.

SILPHEED (PC)

<F9> - przenosi na poziom 2.
<F10> - przenosi na poziom 3.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 0,5 pkt.

SIMTOWER (PC)

Zacznij budować sekcję LOBBY tak głęboko i tak daleko na lewo, jak to tylko możliwe. Podwoi to liczbę Twoich pieniędzy.

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 2 pkt.

SOCCER KID (AMIGA)

Sprawdzaj każde drzewo w następujący sposób: stań równolegle do pnia drzewa, zacznij podbijać piłkę i skieruj joystick w kierunku „góra" (Soccer Kid wykopie piłkę). Gdy na drzewie zacznie się świecić coś podobnego do kwadratu, powtórz wcześniejsze czynności. Możesz znaleźć: życie, nietykalność, uzupełnienie energii, dodatkowe serce, nowe korkotrampki oraz inne pomocne przedmioty. Inne czasopisma piszą, że takie „cudowne drzewka" znajdują się w Wenecji, lecz te drzewka są praktycznie na każdej planszy!

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1 pkt

SORCERY (AMIGA)

Wpisz GAS MASK WHEELER CHEAT - otworzą się wszystkie drzwi i zatrzyma czas.

Grzegorz Marianek (Ustroń) - 1,5 pkt.

STAR TREK 25th. ANNIVERSARY (PC)

Podczas walki klawiszem F1 włączysz nieśmiertelność.

Rafał Niesłuchowski (Płock) - 2 pkt.

ST. DRAGON (AMIGA)

Wciśnij CAPS LOCK, wpisz DECAFFEINATED i naciśnij RETURN - nieograniczona liczba żyć.

Grzegorz Marianek (Ustroń) - 1,5 pkt.

STORM BALL (AMIGA)

Wpisz LET ME WIN - zgadnij, co się stanie.

Grzegorz Marianek (Ustroń) - 1 pkt

STORM SVIW (AMIGA)

Wpisz podczas gry NCC-1701. (z kropką) - nieśmiertelność.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) - 1 pkt

STREET HASSLE (AMIGA)

Napisz w czasie gry: PIOTREKPMIRAGE, „FRANCO I DOMAN" - nieograniczona liczba żyć.

Jarek Jeżowski (Chorzów) - 1,5 pkt.

STRIKE COMMANDER (PC)

Klawiszologia (w oryginalnym podręczniku nie ma zestawienia klawiszy):

' - wyrzucenie flary,
; - chaff,
G - tryb walki powietrznej,
T - wybranie celu,
shift-T - wybranie następnego celu,
ctrl-T - rezygnacja z wybranego celu,
Y - śledzenie wybranego celu,
SPACE - wystrzelenie z wybranej broni,
W - wybór następnej broni,
Q - wybór poprzedniej broni,
alt-W - pokazanie ładunku,
shift-W- wyrzucenie wybranej broni,
ctrl-W - wyrzucenie całej broni air-ground,
1..5 - ciąg 0-100% (co 20%),
6..0 - dopalacze 0-100% (co 20%),
+ - zmiana ciągu +5%,
— - zmiana ciągu -5%,
5 - (klawiatura numeryczna) centruj drążek (tylko sterowanie klawiaturą),
< - ster kierunku w lewo,
> - ster kierunku w prawo,
B - włączenie/wyłączenie hamulców,
F - klapy w górę/w dół,
L - podwozie wypuść/schowaj,
A - autopilot,
N - mapa nawigacyjna,
ctrl-E - eject,
C - systemy łączności,
D - uszkodzenia,
R - radar,
K - śledzenie pojedynczego celu powietrznego,
[/] - radar powiększ./pomniejsz.,
F1 - kamera kokpitu,
F2 - kamera podążająca za celem,
F3, F4, F5 - kamery z kokpitu w prawo, lewo i w tył,
F6 - kamera zewnętrzna (można przełączać między celami powietrznymi),
ctrl-F6 - kamera celów naziemnych (można przełączać cele),
F7 - kamera gracz-cel/cel-gracz,
F8 - kamera działka MFD,
F9 - kamera ofiary,
F10 - kamera broni.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 3 pkt.

STRYX (PC)

Kiedy grasz, wciśnij HELP-M-E, żeby dostać maksimum siły, paliwa i amunicji. Możesz też nacisnąć HELP-P i przechodzisz przez wszystkie zamknięte drzwi.

Tomasz Zaniewski (Krosno) – 2 pkt.

SUPER KARTS (PC)

Na większości tras znajdują się TAJNE PRZEJŚCIA!!! (Jeszcze jedno podobieństwo do Wolfensteina!) Czasem znajdują się tam pieniądze, a czasem można skrócić sobie drogę. Po uderzeniu w ścianę z tajnym przejściem słyszymy charakterystyczny dźwięk.

Aleksander Kłósek (Poznań) – 1 pkt

SUPER STARDUST (AMIGA)

Wpisanie kodu ZZZZZZZZZZZ (11*Z) powinno dać nieśmiertelność.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

TEENAGENT (PC)

Poczekaj z pół minuty w leśniczówce i przypatrz się uważnie obrazowi z prawej strony.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 0,5 pkt.

TEO (AMIGA)

Kody: LET US GO, SWAP D7.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 0,5 pkt.

TITANIC BLINKY (AMIGA)

Wpisz podczas gry: PARTYMIX - nieśmiertelność.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

TOWER ASSAULT (PC)

Wpisz kod FKASNCEABDCAAADH - zaczniesz mając 5 żyć i lepszą broń. Zmienia się ją klawiszem F5. Inne kody: FKASKCEABDCAAADK, EPAEMPMABDCAAACN.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 2 pkt.

ULTIMATE PINBALL QUEST (AMIGA)

Na planszy WASTELANDS wybij piłkę z największą siłą, trzymając podniesioną lewą łapkę.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 1 pkt

WARRIORS (PC)

W menu głównym wpisz CHEAT i wejdź do nowo powstałej opcji SECRET WAY. Teraz możesz wpisać podane niżej kody i uaktywnić je przez ustawienie na ON.

CIRCUS - dołącza arenę do innych scenariuszy.
REPLAY - możliwość grania 3D.
NOPAIM - wyłączenie możliwości użycia...
TYSON - wyłączenie specjalnych ciosów.
WOO - wyłączenie utraty energii.
SNOWWHITE - zmniejszenie postaci.
NOGAIN - wyłączenie opcji umożliwiającej podnoszenie broni.
FINALFIVE - 5 rund.
NBK - jedna runda.
EVILDEATH - diabelska śmierć.
ELEVENTH - możliwość sterowania mistrzem.
EASYSPECIALMOVES - łatwe wykonanie specjalnych ciosów.
FORQA, następnie F1 - wygrana, F2 - spotkanie z mistrzem, F3 & F5 - regeneracja energii.

Adrian Czerw (Mińsk Mazowiecki) – 3 pkt.

WING COMMANDER 3 (PC)

Uruchom grę przez wc3 -mitchell. Teraz Ctrl-w niszczy cel w celowniku, Ctrl-Alt-w niszczy wrogów w pobliżu Twego statku. Aby obejrzeć wszystkie filmy z gry, włącz Caps Lock, przytrzymaj Shift+Delete+F10 i wpisz LORDBRITISH.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt.
Tomasz Zaniewski (Krosno) – 3 pkt.
Marcin Czółno (Mielec) – 3 pkt.

WORLD CUP 94 (PC)

Jeżeli grasz Argentyną to możesz uzyskać supergracza, zmieniając podczas gry jednego z zawodników na D. ARMANDO. Jest on o wiele szybszy od innych graczy.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

VROOM (AMIGA)

Gdy wjedziesz do boksu to wciśnij: T - zmieniasz koła lub G - tankujesz paliwo.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1 pkt

YO! JOE! (AMIGA)

Włącz grę na dwóch. Niech jeden chłopek się zabije, a drugi przejdzie planszę. Gdy będziesz leciał jako ptak, to strać całą energię. W następnym etapie będziesz miał 55 żyć.

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1 pkt

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ (AMIGA)

Kody:

02. Ż Ż F H G E E Ż L O	03. J J Ł B U S S L Ó C
04. S S Ń Ś E K K Ó A L	05. T W B R J Ć D Y S R
06. G Ę L S Ć Ś R Ł A Ż	07. E F N M N R Ś Ą G P

Jarek Jeżowski (Chorzów) – 1,5 pkt.

Wpisz podczas gry (ze spacjami):

dawaj mi plansze - skipper leveli,
leninjestwieczny - energia do 100%,
pryszcz ci w oko - nieśmiertelność.

Piotr Chrzanowski (Stargard Szczeciński) – 1,5 pkt.

ZEEWOLF (AMIGA)

Jako hasło do poziomów wpisz FRAMPAGE, a polatasz sobie Harrierem.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

Z-OUT (AMIGA)

W czasie gry przytrzymaj G i J, teraz:
1-6 - skipper leveli,
K - nieśmiertelność.

Grzegorz Marianek (Ustroń) – 1,5 pkt.

STRZELAJ PIERWSZY!





LOGITECH WingMan EXTREME

NOWOŚĆ!



LOGITECH ThunderPad

NOWOŚĆ!

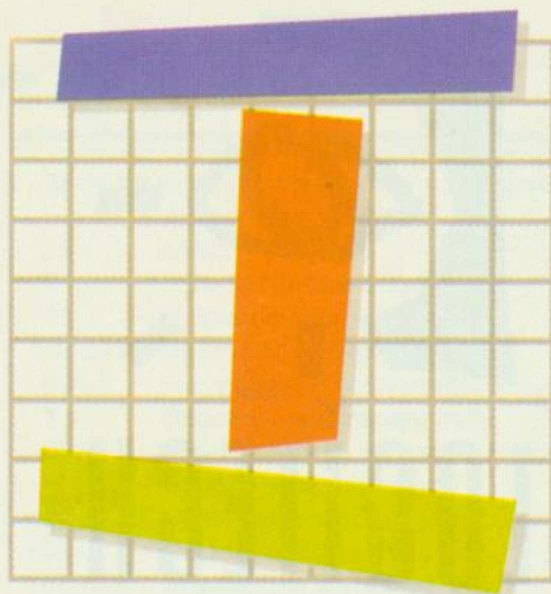


LOGITECH WingMan LIGHT

WYRÓŻNIENIE W TEŚCIE JOYSTICKÓW! (GAMBLER NR 9/95)

TORNADO

TORNADO CENTRALA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64, 59-66-11 w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42



CHOĆ BRZMI TO COKOLWIEK BANALNIE, KONIEC ROKU JEST CZASEM PODSUMOWAŃ. PORA WIĘC ZEBRAĆ DO KUPY WSZYSTKO, CO PRZEZ MINIONY ROK NAPISALIŚMY I PRZEDSTAWIĆ WAM

NAJLEPSZE GRY ROKU 1995

Wybór ten jest całkowicie subiektywny, tzn. nie kopaliśmy w czasopismach zachodnich i polskich, nie sumowaliśmy punktów, nie przeprowadzaliśmy ankiet itd. Uważamy bowiem, że demokracja dobra jest w polityce, natomiast w poważnych sprawach trzeba sięgnąć do metod sprawdzonych. W tym wypadku – do absolutyzmu oświeconego. Tak więc poniższe zestawienie obejmuje gry, które my, redakcja, uważamy za najlepsze. Aby jednak pozostawić Wam możliwość własnej oceny, postaraliśmy się każdy wybór uzasadnić.

Zręcznościowe

FX Fighter
GTE/Argonaut



To pierwsze dobre trójwymiarowe mordobicie na PC. W wielkich zawodach o władzę nad galaktyką spotyka się ósemka wojowników, mniej więcej humanoidalnych. Podstawowe zalety tej gry: grafika i animacje oraz system walki.



Grafika – to precyzyjna wektorówka pokryta teksturami. Każda postać została zbudowana z 15 tys. wielokątów, co daje w efekcie niezwykłą wręcz dokładność. Jednocześnie postacie poruszają się płynnie i naturalnie, a całość animowana jest szybko i pokazywana z ruchomej- kamery, co uwypukla wszystkie efektowne akcje.

System walki to zupełne novum. Ruchy we wszystkich trzech wymiarach, ciosy ręką i nogą w olbrzymiej obfitości, podcięcia, rzuty, ataki od tyłu. Nie jest łatwo to wszystko opanować, ale gdy się już to zrobi – zabawa rzeczywiście staje się znakomita, zaś wachlarz możliwych zachowań tak szeroki, jak sobie tylko można wymarzyć. Zresztą co ja się będę rozpisywał – zajrzyjcie na strony 21–23 i sami zobaczcie.

Na koniec jedna uwaga – nie powinno się FX porównywać z konkurencją, taką jak MK czy SF2. Jako gra trójwymiarowa jest zupełnie inna – trudniejsza, trochę wolniejsza i znacznie bardziej realistyczna. (Alx)

Opis w tym numerze.

Descent
Parallax Software



Gra doomopodobna, w której labirynt jest naprawdę 3D – to znaczy korytarz może prowadzić w dowolnym kierunku, zawijać się kiszkowato, skręcać, słowem – totalna swoboda, zwłaszcza że nie biegamy po nim, ale latamy i to w stanie nieważkości. Początkowo utrata orientacji jest nieuchronna i błyskawiczna, ale po krótkim treningu lot staje się prawdziwą przyjemnością. Zwłaszcza że gracz słusznie może czuć dumę ze swych umiejętności pilotażowych.

Przeciwnikiem są różne roboty, do których wymiatamy (głównie) z lasera – wróg i typy broni to najsłabsza strona gry. Ale te roboty to nie jakieś tam bitmapy, lecz obiekty 3D, pokryte teksturą i cieniowane, po trafieniu rozpadające się w chmurze ognia na kawałki (którymi można oberwać). Dla posiadaczy potężnych komputerów (DX4 i wyżej) istnieje wersja z zapierającą dech grafiką 640×480.

Od premiery Descenta mija już prawie rok. Przez ten czas pojawiły się gry, pod różnymi względami lepsze od niego. Descent jednak skupia w sobie to, co najlepsze w grach 3D, brakuje mu tylko atmosfery – kto by się bał robotów? (ws)

Kody w „Doomowym Przedszkolu" – 7/95.

Psycho Pinball
Codemasters

Ten przedstawiciel nowej generacji fliperów mimo pojawienia się konkurencji (Pinball Illusions) jest ciągle najlepszy na rynku. Genialne dzieło Codemasters dopieszczono w każdym szczególe, zaś wewnętrzna spoistość projektu tworzy wspaniałą atmosferę.

Do wyboru cztery szalone i zakręcone stoły o długości 800 pikseli każdy: Wild West, Trick or Treat, Psycho i The Abyss, czyli

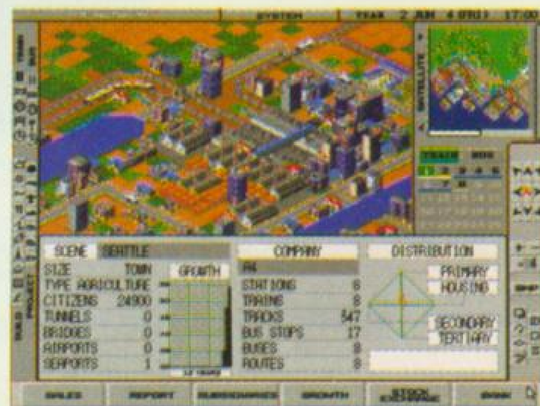


kolejno światy: Dzikiego Zachodu, duchów, wesołego miasteczka i podmorskich głębin. Do plusów należy nie tylko liczba łapek (zawsze co najmniej 3), ale także oryginalne projekty stołów i bogactwo wszelkich interaktywnych elementów architektury. Na uznanie zasługuje także fakt, że w trakcie zabawy od czasu do czasu trafiają się proste gry pokazywane na wyświetlaczu u dołu ekranu – podobnie jak na „prawdziwych" fliperach.

Jednak najważniejszego w tej grze opisać się nie da: klimatu wesołej zabawy, podtrzymywanego znakomitą muzyką i budowanego wspaniałymi, pastelowymi kolorami. Moc i rewelacyjne przeżycia. (Alx)

Strategiczne

A IV Network$
Artdink/Infogrames



Ta gra jest kontynuacją A Train – bardzo popularnej symulacji menedżerskiej z roku, uwaga, 1986! Więcej o rozwoju serii możecie sobie poczytać w opisie A IV w poprzednim numerze. Celem gry jest doprowadzenie do rozkwitu konsorcjum transportowego A IV, poprzez budowę sieci komunikacyjnej miasta i inwestycje w jego rozwój. Głównym źródłem kasy pozostaje jednak giełda papierów wartościowych.

W pierwszej chwili widok głównego okna gry odbiera mowę. Poza czytelnym obrazem

terenu na ekranie piętrzą się guziczki, okienka, pola dialogowe, napisiki – zagęszczenie informacji ogromne, a po naciśnięciu czegokolwiek pojawia się jeszcze więcej guziczków. Pierwsze wrażenie jest prawdziwe – to gra bardzo złożona. Od trójpoziomowego metra po wesołe miasteczko jest w niej wszystko, czego potrzebujesz dla „swojego" miasta. Samych pociągów 40 rodzajów! Rozkłady jazdy, bilanse, zwolnienia podatkowe, kredyty... informacja wylewa się z każdego okienka.

To jest gra dla maniaków. Dla tych, którzy w SimCity 2000 narzekali na uproszczenia. Dla tych, którym w Transport Tycoon brakowało oddechu. Dla tych, którzy w A Train próżno szukali parków i kościołów. Mam nadzieję, że jest to gra dla Ciebie. (ws)

Opis w numerze 11/95.

Command & Conquer
Westwood/Virgin



Miłośnicy Dune 2 oraz Warcrafta powinni czuć się w pełni usatysfakcjonowani. Otrzymali grę bardzo podobną do tych programów pod względem interfejsu użytkownika i celów działania, a zarazem diametralnie inną. Na czym polegają różnice? Otóż C&C nie jest prostą gierką w stylu „rozbuduj bazę, powołaj armię i hurra na wroga!" W C&C należy również solidnie myśleć, a niektóre misje wymagają od gracza wzbicia się na szczyty zdolności taktyczno–strategicznych. Bo co powiecie o samotnym agencie penetrującym bazę wroga, albo małym oddziałku piechoty, który musi przebić się do opuszczonej bazy, wsiąść w samolot, wylądować przy bazie wroga zdobyć ją i rozpocząć w niej produkcję. A wszystko to pod ostrzałem. C&C jest grą, w którą absolutnie nie powinniście grać. Bo czy chcecie nie mieć czasu dla dziewczyny, szkoły, przyjaciół, rodziców, krewnych i znajomych królika? Zapewniam, że kiedy zaczniecie zabawę w C&C nikt oprócz komputera nie będzie miał z Was pociechy. (jp)



Opis za miesiąc.

Handlowe

Uncharted Waters
Koei



Na początek kilka słów wyjaśnienia. Uncharted Waters, jak każdy produkt Koei, pojawiło się najpierw w wersji japońskiej – jeszcze w 1994 roku. Ponieważ jednak „cywilizowana" (czytaj – anglojęzyczna) wersja gry ukazała się dopiero w końcówce mijającego roku, ergo niniejszym twierdzę, iż jest to najlepsza handlówka AD 1995.



Ta gra zabija swoim pomysłem i rozbudowaniem: charakterystyki postaci wzięte z RPG, połączenie wątku handlowego ze strategicznym, przygodowym i zręcznościowym, rozwinięte elementy polityczne, realna ekonomia (zwłaszcza w sferze praw podaży i popytu) itd, itp. Nie wdając się w wyliczanie wszystkich rzeczy, które można w UW wykonać, powiem inaczej: wszystkie wątki (czyli handlowy, polityczny, przygodowy i podróżniczy) są w tej grze rozbudowane tak bardzo, jak wątek militarny w słynnych Pirates!



W ślad za pomysłem nie poszła niestety oprawa. Grafika w trybie EGA nie wygląda źle, przeciwnie – została wykonana z dużym kunsztem i wyczuciem. Ale w dzisiejszych czasach... Podobnie rzecz się ma z muzyką. Nie zmienia to faktu, że Uncharted Waters to gra wyjątkowa, a nawet więcej – wybitna. (Alx)

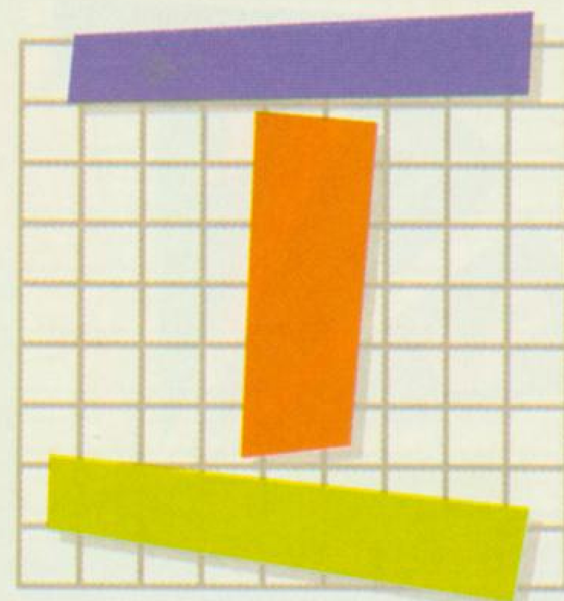
Opis w tym numerze.

Symulacyjne

Flight Unlimited
Looking Glass Technologies



Powiem krótko: dla tej gry warto wyłożyć kasę na Pentium 90. Żaden z istniejących symulatorów nie oferuje grafiki o choćby zbliżonej jakości. Ziemia w dole jest po prostu jednym wielkim plastycznym zdjęciem. Latamy sportową maszyną ponad górami i wąwozami, usiłując wykonać bezbłędnie kolejne akrobacje. Gra jest serią lekcji pilotażu, komentowanych na bieżąco przez instruktora o anielskiej cierpliwości. Oczywiście można też polatać sobie bez zobowiązań. Model lotu najwierniejszy z możliwych – program symuluje opływ powietrza wokół powierzchni sterowych! Nasz „symulocik" zachowuje się więc w locie dokładnie tak, jak jego rzeczywisty odpowiednik. Samoloty też są niezwykłe: od wyczynowego szybowca po nie mniej wyczynowy Su-31, maleństwo z 300-konnym silnikiem, które wytrzymuje przeciążenie do 29g – dwa razy więcej niż nowoczesny myśliwiec.



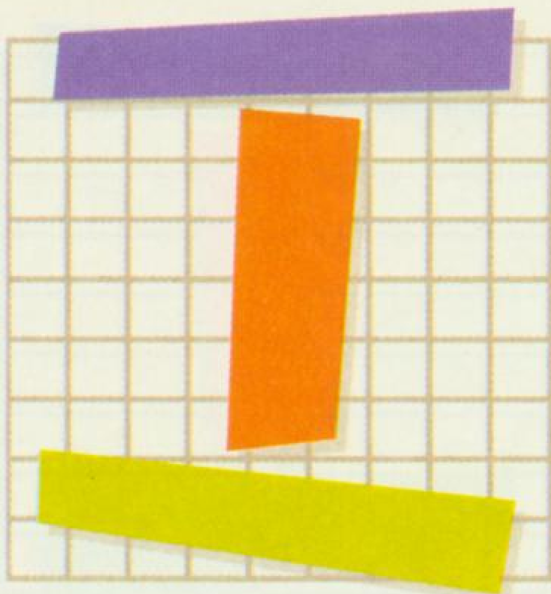
Niestety, aby grać w FU konieczny jest procesor 486DX4 100 MHz. Na P90 można spokojnie bawić się w rozdzielczości 640×480, ale nie stworzono jeszcze domowego peceta, który uciągnąłby grę w trybie 1024×768. Druga wada to ograniczone pole gry: mapa stworzona jest z powtarzających się kwadratów mniej więcej 5×5 kilometrów. W grze dostępne są cztery lotniska w Ameryce i jedno w Europie, ale pojawiło się już kilka dodatkowych, a firma obiecuje więcej.

Wszyscy miłośnicy latania dla samego latania powinni chociaż obejrzeć FU, bo nic podobnego jeszcze nie było. (ws)

Longbow Apache
Digital Integration



Jeśli nie pociągają Cię wycieczki krajoznawcze i kręcenie akrobacji dla przyjemności, wybierz Longbow Apache – realistyczny symulator śmigłowca. Oprócz szybkiej, wektorowej, teksturowanej grafiki w wysokiej rozdzielczości oferuje on doskonały dźwięk (wszystkie komunikaty głosem), kilka trybów gry (poje-



dyncze misje, kampanie, trening), trzy teatry wojenne (Cypr, Jemen, Korea) i szeroki wybór uzbrojenia. Poza tym mniej wymagający gracze mogą pobawić się w trybie Arcade – mniej realistycznym, ale łatwiejszym. I na koniec: istnieje możliwość walki przez kabel, modem lub sieć, wielka zaleta, choć właściwie już standard w tego typu grach.

Żadnych wygłupów – po prostu kawał solidnej roboty dla poważnych graczy o destrukcyjnych skłonnościach. (ws)

Opis w tym numerze.

Przygodowe

Full Throttle
Lucas Arts



To jedna z najbardziej „klimatycznych" gier na rynku. Jesteś rockersem ze szczęką jak buldożer, basowym głosem i potężnym motocyklem. Wywalasz drzwi jednym kopem, a jak trzeba, potrafisz użyć poważniejszych środków. Myślenie nie jest Ci całkowicie obce – w przeciwnym razie Twoje szanse w tej przygodzie byłyby marne...



Gra ma doskonałą grafikę, przeplataną gęsto filmami animowanymi. Doskonałą nie tylko pod względem technicznym (choć to tylko 320×200), ale i artystycznym – ma własny, niepowtarzalny styl. Do tego wszystkie kwestie są mówione, i to jak! Już sam głos wystarczy do scharakteryzowania postaci. Na każdym kroku odjazdowe teksty, a w tle genialna muzyka – głównie metal, także bluesiki i country.

Tyle o opakowaniu. Jeśli do tego dodać złożoną, ale całkowicie logiczną fabułę, nagłe zwroty akcji, zagadki, od których mózg się lasuje, i epizody wymagające błyskawicznej akcji – stanie się chyba jasne, że mamy przed sobą przebój. (ws)

„Opisolucja" w numerze 9/95.

Phantasmagoria
Sierra On-Line



Ta gra jest interaktywnym filmem, którego fabuła przypomina „Lśnienie" Kinga – wielki dom z ponurą przeszłością, dwoje młodych ludzi i krwawe szaleństwo, lęgnące się w umyśle jednego z nich. Dla amatorów przygodówek Sierry gra będzie totalnym zaskoczeniem – nie giniesz na każdym kroku, masz do dyspozycji wbudowany system podpowiedzi, możesz zacząć rozgrywkę od dowolnego z siedmiu rozdziałów, z których składa się scenariusz. Po prostu trochę ulgi po wszystkich doprowadzających do nerwicy Questach.



Jeżeli do tego dodam, że w Phantasmagorii jest przepiękna renderowana grafika oraz świetnie zrobione animacje z udziałem aktorów, to chyba dla każdego stanie się jasne, że ta gra jest niepowtarzalna.

Wciągająca fabuła i niesamowita atmosfera dopełniają obrazu. Cały czas przygrywa nastrojowa muzyka – na potrzeby gry specjalnie napisano operę! Jeżeli szukasz sposobu na miłe spędzenie kilku pełnych zgrozy wieczorów, to Phantasmagoria jest dla Ciebie wymarzonym kąskiem.

(Frogger)

Opis i solucja za miesiąc.

Role-playing



Dungeon Master 2
FTL/Interplay



Na tę grę miłośnicy wycieczek po lochach czekali długo. I, na szczęście, nie zawiedli się – gra zachowała wszystkie zalety wielkiego poprzednika, dodając parę własnych. Przede wszystkim jest przejrzysta – zarówno cel, jak i droga do niego, są oczywiste. Z drugiej strony, nie jest wcale prymitywna – na każdym kroku czekają gracza zagadki i niespodzianki. Zbrojownia i bestiariusz oferują bogaty wybór uzbrojenia i żywych celów. Cele te w dodatku są inteligentne – wrogowie okrążają grupę, wycofują się, używają magii itd. Zdobyte przedmioty można sprzedać, a pieniądze przeznaczyć na zakup zbroi czy żywności. Dodano magiczne mapy, nowe czary, nowe taktyki ataku i obrony, spacerki po odkrytej przestrzeni, zmienną pogodę i wiele, wiele innych udoskonaleń – widać wysiłek włożony we wzbogacenie scenariusza.

Przeciwnicy DM2 zarzucają mu nieciekawą szatę graficzną, rodem z minionej epoki. No cóż, animacje są proste, grafika w niskiej rozdzielczości, a otoczenie mniej urozmaicone niż w innych współczesnych grach. Ale mroczna, pełna grozy atmosfera, dzięki której wstając o 3 w nocy od Dungeon Mastera gracz podejrzliwie rozglądał się po ciemnych kątach, została zachowana. A do tego gra chodzi nawet na 386! (ws)



Opis i solucja w tym numerze.

Thunderscape
SSI/Mindscape



Grupa bohaterów przemierza świat, aby powstrzymać atakujące siły Zła. Schemat fabularny typowy dla RPG, ale rozwiązanie całości na szczęście inne niż w Ravenloft czy Menzoberranzan. Tym razem charakterystyki bohaterów są bardzo rozwinięte. Zarówno umiejętności bitewne, jak i pozostałe zdolności są określone w skali punktowej i po awansie na następny poziom doświadczenia wzrastają (zgodnie z naszymi życzeniami). Przypomina to nieco system znany z Areny (pierwsza część Elder's Scrolls). Podobna jest też grafika. Poruszamy się w trójwymiarowym, precyzyjnie opracowanym pod względem graficznym, świecie. Na szczęście grę pozbawiono elementów zręcznościowych – walki toczą się w podziale na tury. Wybór metod ataku jest dość spory – berserkerski szał, uderzenie w miejsca szczególnie wrażliwe, atak tarczą, czarowanie, używanie przedmiotów itp. Stworzono bogatą zbrojownię (ponad 70 typów broni) i jasny system czarów (ok. 30 zaklęć). Tylko potwory wydają się mało „straszne", a różnorodność gatunków mogłaby być większa. (jp)

Sportowe

NHL Hockey '96
Electronic Arts



Oto najlepsza gra sportowa roku – kolejna już (trzecia) wersja sztandarowego produktu dywizji sportowej EA. Hokej na najwyższym poziomie, nienaganny merytorycznie i z genialną oprawą graficzną.

Dostępne są wszystkie drużyny ligi NHL w oryginalnych składach z tego sezonu. W trakcie gry obowiązują wszystkie przepisy. Charakterystyki graczy są rzeczywiste.

Gra jest realistyczna, dobrze że chociaż krążek sam trzyma się kija – choć patrząc z drugiej strony, np. strzelenie bramki jest niezwykle trudne. Krótko mówiąc – wszystko to, co znamy z podstawowych wersji NHL (bo na lepsze niewiele już można było zmienić).

Słów kilka o oprawie graficznej. W pełni trójwymiarowa grafika w wysokiej rozdzielczości – czy trzeba mówić więcej? No, skoro chcecie... Dobra: naturalne ruchy zawodników, trybuny z publicznością, odbicia sylwetek na lodzie, cienie, napisy i plamy na lodzie, możliwość dowolnego ustawienia kamery, widoczni sędziowie. Uff! Starczy... Dołóżcie do tego doskonałą muzykę. I grajcie. (Alx)

Piotr Moskal
Jacek Piekara
Wojciech Setlak
Aleksy Uchański



Redakcja Gamblera zaprasza na

MORTAL KOMBAT THE MOVIE

PYTANIE RAZ:
KTO WYGRAŁ MORTAL KOMBAT II?

1 BARAKA
2 SUB ZERO
4 KUNG LAO

PYTANIE DWA:
JAKA JEST NAWYŻSZA ROZDZIELCZOŚĆ OFEROWANA PRZEZ FLIGHT UNLIMITED?

8 640x480
16 800x600
32 1024x768

PYTANIE TRZY:
JAK MA NA IMIĘ BOHATER GRY TEENAGENT?

64 MAREK
128 DAREK
256 JEGO IMIĘ NIE JEST PODANE

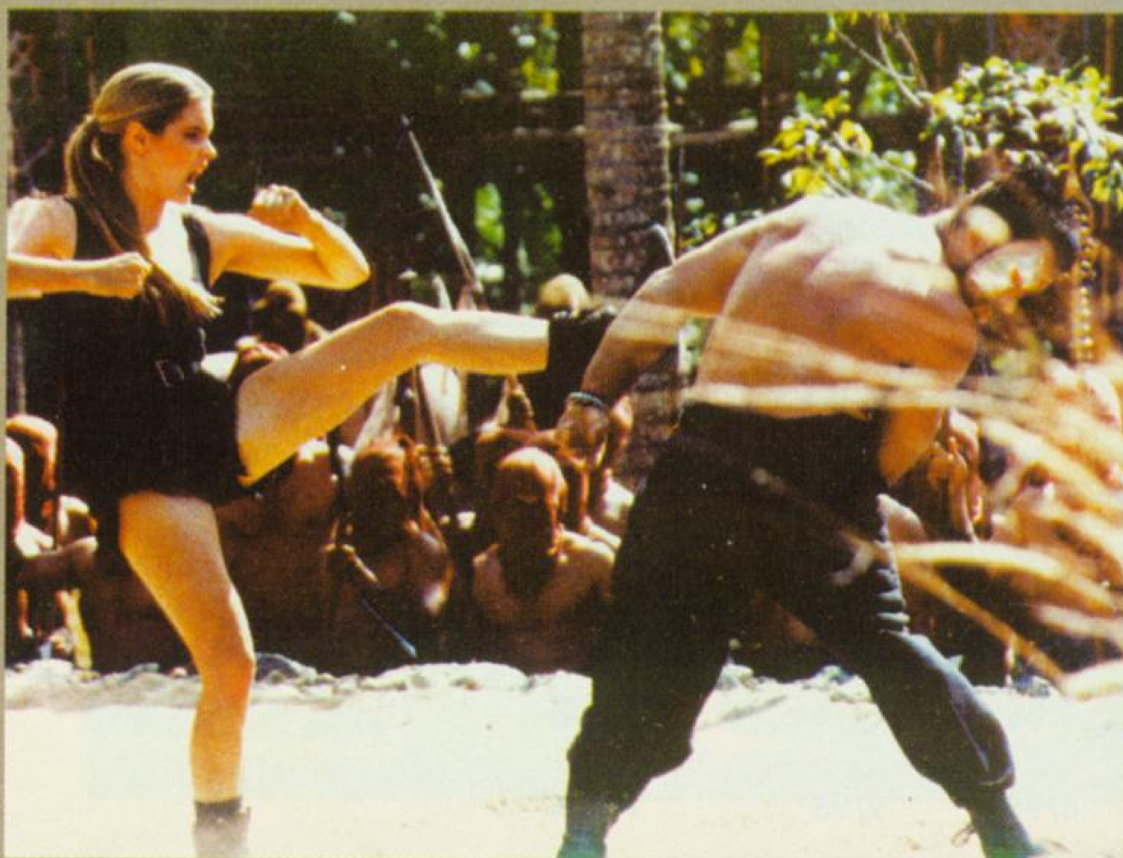
Czyli bardziej po ludzku: FILM MORTAL KOMBAT! Nareszcie! Film, o którym tyle się mówiło, którego wszyscy gracze oczekiwali z niecierpliwością. I stało się! Na ekranach kin jeszcze raz przeżyjemy cały turniej. Scenarzyści potraktowali swoje zadanie jak trzeba – nikt tu sobie nie robi jaj z poważnych spraw, walki są na serio i cała historia też. Zastrzeżeń nie budzi też aktorstwo, tym bardziej, że w roli Raydena wystąpił sam słynny Christopher Lambert. Od razu trzeba też powiedzieć, że po drugiej stronie Wielkiej Wody „Mortal Kombat – The Movie" stał się wielkim sukcesem, zarabiając już ponad 100 mln USD! Niewątpliwie w Polsce także będzie to sukces: przecież każdy elektroniczny szuler MUSI i CHCE „Mortal Kombat – The Movie" zobaczyć. A my mu to ułatwimy.

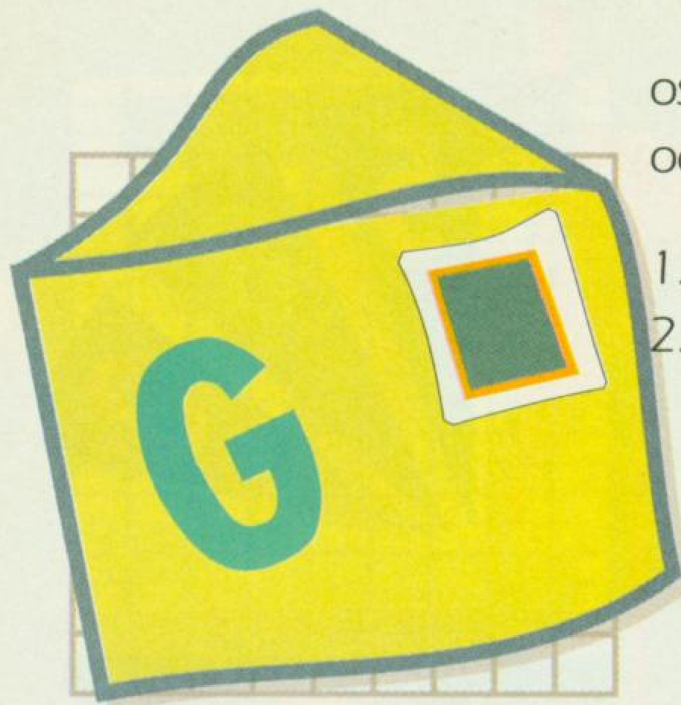
Zapraszamy na film

Jeśli chcesz obejrzeć Mortal Kombat, zanim zrobią to Twoi kumple, zapraszamy Cię na specjalny przedpremierowy pokaz, na który w dodatku wejdziesz za darmo. Musisz tylko wybrać odpowiedzi na trzy proste pytania. Przed każdą odpowiedzią umieściliśmy liczbę. Dodaj do siebie liczby, towarzyszące wybranym przez Ciebie odpowiedziom. Zanotuj sumę. Następnie poczekaj do 4 grudnia, do godziny 17. Zadzwoń do redakcji. Podaj liczbę, swoje imię, nazwisko oraz dokładny adres (i ewentualnie telefon). Jeśli Twoje odpowiedzi będą prawidłowe, otrzymasz zaproszenie pocztą, wraz z podanym terminem i miejscem seansu (na razie ujawnimy tylko, że odbędzie się on w Warszawie). Część zaproszeń rozlosujemy także wśród autorów nieprawidłowych odpowiedzi. Wszyscy nasi goście otrzymają po seansie pamiątkowy plakat filmu.(red.)

UWAGA! STÓJ! PRZECZYTAJ!

Odpowiedzi przyjmujemy TYLKO od 4 do 14 grudnia włącznie (z wyjątkiem soboty i niedzieli), TYLKO w godzinach od 17:00 do 19:00. Teraz będę przykry: jeśli ktoś zadzwoni w innej porze lub dniu, grzecznie przyjmiemy jego odpowiedź, po czym rozszarpiemy ją na strzępki. Zrozumcie – w Wydawnictwie pracuje prawie setka ludzi. Mamy tylko dwie linie telefoniczne. Nie możemy rozwalać pracy całego wydawnictwa przez 9 dni. Zresztą przed godziną 17 i tak potwornie trudno się do nas dodzwonić. (ws)





Wiara, nadzieja i miłość

Droga Redakcjo Gamblera! Jesteście moim ulubionym pismem, dlatego Was prenumeruję. Mam do Was kilka pytań.

1. Czy jesteście zainteresowani opisem gry Pinball Obsession?
2. Jakie kryteria powinien spełniać taki opis?
3. Czy można zostać Waszym redaktorem?

Za odpowiedź z góry dziękuję, bo wiem, że mi na pewno odpiszecie.

PS McSon to chyba Aleksy Uchański, no nie?

Michał Kaps, Gliwice [czyli Kapsiu, pamiętam z targów Play Box – Zgr.]

Dzięki. Zawsze to miło, gdy się ma wiernego czytelnika, choć od Gambleriady wiemy, że nie jesteś osamotniony. A teraz kilka odpowiedzi:

1. Nie.
2. Powtórzę to, co już mówiłem: powinien być lepszy niż średni tekst w Gamblerze, a jego temat uzgodniony z Aleksem (opisy) albo Jackiem Piekarą (recenzje).
3. Tak, tylko powiedz mi, kogo mam wywalić, żeby Cię przyjąć na jego miejsce.

PS No nie.

REAKCJE REDAKCJI

Jeszcze Manga

Całkowicie popieram apelację Pinia i Pawła Sidoruka z RR w numerze 8/95. W Waszej redakcji powinien znaleźć się chociaż jeden człowiek, który zajmowałby się Mangą.

Moja odezwa kierowana jest do czytelników Gamblera: ludzi, których Manga przyprawia o gęsią skórkę i, kurde, w ogóle lecą za nią z wywieszonym ozorem, zachęcam do zrzeszania.

Filip RENIFER, Ćwiertnia, ul. Zapolskiej 7/23, 66-400 Gorzów

Saglót!

1. Czy ktoś z Was ma może do sprzedania G 0/93 & 8/94?
2. Co oznacza ocena „grywalność"? Mniodzio mówił mi, że oznacza to, jak szybko gra Ci się nudzi.
3. Co oznacza ocena „pomysł"? Mniodzio nic mi nie mówił...

[I jeszcze parę punktów, na które nie odpowiemy.]

Pniontka z Jezioran

1. Nie ma! Nie było! Nie będzie! A co jest? Ja jestem!
2. Mniodzio ma rację (o ile dzisiaj jest czwartek). Grywalność to jest to tajemnicze „coś", dzięki czemu prymitywna gra zręcznościowa z badziewną grafiką zalała świat (mowa o Tetris).
3. Pomysł określa oryginalność gry na tle jej podobnych. Czyli np. Air Power, połączenie symulatora i gry wojennej z elementami RPG, dostało wysoką ocenę za pomysł (bo jest to gra dobra). Z kolei nawet najlepsza strzelanka w stylu Raptora nie powinna dostać wysokiej oceny za pomysł, bo, choć idea gry jest genialnie prosta, to jednocześnie niezbyt oryginalna.

Program wyborczo–muzyczny

[Poniższy list był długi (i bardzo ciekawy – dziękujemy), dlatego pozwoliłem sobie cokolwiek go streścić i ująć w jakże wygodną formę punktów – Zgredaktor.]

1. Gambler jest już wystarczająco wszechstronny. Co Wam szkodzi zamieścić w nim jakieś plakaty zespołów i życiorysy piosenkarzy? Dzięki temu będziecie mogli zwiększyć nakład, a może nawet staniecie się tygodnikiem!

2. De Stroyer na prezydenta!!! Z takim ojcem narodu nie będzie przynajmniej problemów, no i na pewno nie zepsujemy sobie wymowy, starając się naśladować sposób porozumiewania się wielkich ludzi naszego potężnego kraju.
3. Czy moglibyście zamieszczać kącik programistów? Jeżeli nie, to zróbcie chociaż kącik „save game".

Paweł Janiszewski, Tarnów

1. Gambler jest już wystarczająco wszechstronny. Koniec, kropka.
2. Tak jest! Tylko De Stroyer wie, jak wspaniale nasz kraj się rozwinie, zwinie i skręci pod jego rządami. A co do wymowy, to nasz doktorek z dniem obrania na stolec zarządzi ogólnopolskie ćwiczenia w wymawianiu „Gottverdammte Himmelkreutzsakrament" po wypiciu dziennego, litrowego przydziału płynu do czyszczenia głowic marki Waschen und gehen mit kleine Trudnościen.
3. Patrz punkt 1, choć może zaczniemy kiedyś publikować w odcinkach „Krótki kurs uruchamiania" (korba we własnym zakresie). A jeśli chodzi o SG, to Marcin Wichary zobaczywszy tę prośbę obraził się i poszedł do Szczecina. A jeśli nadal nie wiesz dlaczego, to patrz strona 41.

Okulista ostrzega!

Szanowni ludzie! Chyba nie chcecie, aby Wasi czytelnicy oślepli? Myślę, że nie, bo musielibyście wydawać Gamblera (zmiana na niebieski, bo mi się zielony wypisał) Brajlem (ver. polska). No to dlaczego zdarza się Wam drukować białe litery na żółtym tle lub ledwo widoczne różowe? Bez obrazy, Wasze pismo jest okej (ver. polska), ale te dziwne kombinacje z deka wkurzają.

I pytanie: czy będzie więcej konkursów? Takich dla każdego, a nie MK2, bo do Warszawy kawał drogi.

Pozdrowienia z celi śmierci przesyłają

Michał Czopp & Żyworódka Jeziorowa

Szanowni Czytelnicy! Redakcja Gamblera serdecznie przeprasza za opóźnienie w dostawie niebieskich okularów, które powinny być dołączone do tekstów „Pisk eunucha" oraz „Tryumfalny wrzask faceta z jajami". Niebieski plus żółty równa się bardzociemnozielony, a na tym tle białe litery byłyby czytelne jak lodowiec na czarnym kocie. A mówiąc poważnie – ciężki jest los eksperymentatorów, a na ich drodze czeka wiele pułapek, ale to właśnie ci odważni ludzie przesuwają granice Poznania. Klapki z ócz, panowie i panie! Odrobinę poświęcenia! I jeszcze odpowiedź: tak, będą konkursy. A propos Omnibusa: mam nadzieję, że do Londynu nie jest Ci za daleko. Żałuj natomiast, że nie byłeś na turnieju, nawet jako widz. Adam Wojtunik z Jasła, który został Mistrzem nad Mistrzami, urodził się chyba ze sznurówą w garści.

Zgredaktor

SŁOWO NA SOBOTĘ

RANDALL ZOSTAJE CZARNUCHEM

Skoro Michael Jackson z czarnucha stał się prawie–że–białasem, to Randall może spokojnie poprowadzić ten proces w odwrotną stronę. Odpowiednie zmiany pigmentu i już Randallowa twarz z alabastrowej stanie się hebanowa. Odpowiednia operacja i już włosy Randalla z prostych i jasnych zmienią się w kręcone niczym na czarnym baranie. Tak więc fizycznie zmiana taka jest możliwa i prosta do przeprowadzenia. Pozostaje jedynie pytanie, czemu Randall pragnie zmienić przynależność rasową? Zasadniczy powód jest jeden: Randall nie lubi kilku osób i chętnie by je zamordował. A jak wskazuje głośna na całym świecie historia procesu pana Simpsona – wystarczy być czarnuchem, aby bezkarnie zamordować swoją byłą żonę i jej kochanka (oboje byli białasami). Koronnym argumentem obrony Simpsona był fakt, iż detektyw prowadzący sprawę użył kiedyś słowa nigger (czyli czarnuch), a to ponoć ma świadczyć o jego rasistowskim charakterze i o tym, że sfałszował dowody. Randall, jak zdołaliście zauważyć, użył słowa czarnuch już kilkakrotnie, a wcale nie zamierza stać się murzynożercą. A wręcz przeciwnie, Randall doskonale zdaje sobie sprawę, że są przyzwoite czarnuchy, jak generał Colin Powell, i białasy-złamasy, jak prezydent Bill Clinton. To, że Randall mówi o Murzynach czarnuchy, nie znaczy, iż jest przeciwko Murzynom. Tak samo jak nazywanie Francuzów żabojadami, Anglików angolami, Japończyków żółtkami, Żydów żydkami, a Niemców szkopami wcale nie świadczy, iż nie polubilibyśmy jakiegoś Murzyna, Francuza, Anglika, Japończyka, Żyda czy Niemca (zwłaszcza płci przeciwnej).

Co zabawne, najbardziej skrajnymi rasistami są sami Murzyni. Październikowy marsz czarnych facetów przez Waszyngton okraszony był przemówieniami, w których twierdzono, iż Hitler to geniusz i że znakomicie rozwiązał problem żydowski (Murzyni i Żydzi w USA lubią się jak pies z kotem). Przedstawiono też żądania utworzenia niepodległego państwa czarnych na terenie Stanów Zjednoczonych. Kiedy Randall słucha podobnych bredni i idiotyzmów dochodzi do wniosku, iż jednak ma rację pewien amerykański profesor, który w wyniku wieloletnich badań doszedł do wniosku (i opublikował książkę–bestseller), że czarni są głupsi od białych. Nie należy jednak profesora tego posądzać o rasizm, gdyż jednocześnie stwierdził, że białych biją na głowę żółci. Faktycznie, coś w tym musi być, kiedy widzimy, jak zachowują się emigranci poszczególnych ras. Żółci natychmiast zaczynają robić interesy. Zakładają restauracje, pralnie, sklepiki itp. A czarni tylko patrzą, jak tu wyrwać jak największy zasiłek od państwa (czyli okraść podatników).

W związku z kwestiami rasowymi krąży po świecie mnóstwo legend będących zwyczajnymi bredniami. Na przykład legenda o tym, że Murzynom było źle w systemie apartheidu Republiki Południowej Afryki. Jeżeli tak, to ciekawe dlaczego czarni z Mozambiku, Botswany i innych krajów graniczących z RPA masowo uciekali do RPA? Odpowiedź jest prosta. Żyło im się tam znakomicie. Zarabiali kupę forsy i mieli pewność, że jeżeli w ogóle wrócą do swego kraju, to jako bogaci ludzie. Istniały w RPA pewne zbrodnicze organizacje (Kongres Narodowy pana Mandeli), trudniące się głównie zastraszaniem i mordowaniem, ale ich nienawiść skierowana była przeciwko innym Murzynom (z zuluskiej partii Inkatha) oraz przeciwko Hindusom. Przeciwnikom politycznym terroryści pana Mandeli zwykli robić tzw. naszyjniki – zakładali na szyję oblane benzyną opony, a potem je podpalali. Zważywszy na liczbę takich wypadków pewien jestem, że przemysł gumowy w RPA miał się wcale dobrze.

Taką samą legendą jest rozsiewana przez niektóre środowiska żydowskie wieść, jakoby w Polsce byli dręczeni Żydzi. Poważni żydowscy historycy piszą na przykład, iż dla Żyda jedyną szansą przetrwania w Polsce było trafienie do hitlerowskiego obozu koncentracyjnego (bo inaczej Polacy by go natychmiast zabili), lub iż w Powstaniu Warszawskim Polacy do spółki z Niemcami zajmowali się zabijaniem Żydów. Ostatnio podobne brednie opublikowała nawet Bzdeta Wybiórcza, zaraz potem zresztą facetowi, który artykuł ten napisał, udowodniono, że

KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Zwycięstwo generała Hoppkego albo uwagi na marginesach dzieł Clausewitza. Miłośnikom gier wojennych i strategicznych.

Młotto: O mój rozmarynie, rozwijaj się... (z modlitwy impotenta)

Rozdział I

Alles liegt an allen Fronten!

Generał Hoppke poprawił binokle. Jego wyprężony tułów wyrażał siłę napięcia umysłowego. Hoppke myślał do bólu.

Historia i Cesarz postawili przed nim niewdzięczne zadanie. Musiał w jednej bitwie pokonać połączone siły nieprzyjaciela, Szóstą i Ósmą Armię. Sam dysponował siłami zgoła skromnymi – paczką prezerwatyw marki Gummiwalzen prueft, fajką dziadka z pękniętym cybuchem, kapciuchem z tytoniem Prinz Heinrich, butelką (do połowy opróżnioną) lemoniady Schmatewasser Orange, turystyczną mapą Francji ozdobioną na odwrocie obrazkiem gołej Marianny w czułej pozie z Joanną d'Arc i przyglądającego się ich ki małżeńskie, jego wyprężony tułów zdawał się wyrażać największą pogardę.

* * *

Nad ranem piątego lipca Hoppke podjął wreszcie decyzję. Atakujemy. Jego Sztab przyjął te słowa z pełną entuzjazmu walecznością. Wszyscy byli kompletnie naprani.

Major Schwung wyskoczył przed namiot sztabowy i dmuchając w złożone dłonie trąbił arię z opery „Rycerskość zniesmacza". Pułkownik von Niedlugi–Schwanz zataczając się potknął o tykę podtrzymującą konstrukcję namiotu, wobec czego płótno spadło na zebranych oficerów. Generał Hoppke wyczołgał się po chwili z żałosnych resztek.

Pozbierał się jakoś i wstał. Gdy rzucał pawia, jego wyprężony tułów wyrażał zrezygnowanie i pogardę śmierci.

* * *

Generał Siemionow, stojący z lornetką na grzbiecie góry popatrzył chwilę i powiedział do otaczających go oficerów: „To Hoppke. Znam go. Idiota". Wrócili do namiotu.

Tymczasem oddziały Hoppkego rozwinęły tyralierę (była wprawdzie nieco pomięta i dawno nie prana, lecz wyglądała jeszcze nieźle) i ruszyły naprzód. Strzelcy Palcami zamiast salw z poświęceniem oddawali mocz. Hoppke też skoczył się odlać pod korpus czołgu. Na razie wszystko szło zgodnie z jego przewidywaniami. W tym samym momencie orkiestra dęta rąbnęła tangiem „Świńska mielonka to przedmiot mych marzeń i snów", a potem uruchomiła walca parowego „Nad cuchnącym, zasranym Dunajem". „Meine Herren, pułkownicy proszą generałów" – krzyknął Hoppke, który uwielbiał tańczyć. I ruszyli w tany, piruetami wokół formujących się oddziałów. Sierżanci, pokrzykujący na żołnierzy, stanęli jak wryci, ale po chwili z szeregów zaczęli wyłamywać się kaprale, którzy po kolei brali ich w ramiona i rzucali się do szalonego tańca. Tak oto, roztańczonymi plutonami, szli do ataku. A orkiestra ciągle grała, niczym na tonącym Titanicu. Karajan przechodził sam siebie, oglądał i po chwili wracał, podrzucając dyrygencką buławę. Hoppke zaś szalał na czele swojego wojska. Jego wyprężony tułów radośnie podrygiwał w takt kolejnych przebojów.

Rozdział III

Glück Aus, albo Happy End

Madame de Pompawiór zamknęła książkę. Ciąg dalszy nastąpił jej na nogę.

A Cygan dla towarzystwa zapisał się do partii.

igraszkom Napoleona, a także trzema korpusami czołgów Armii Panzerowany, czterema batalionami 386 Pułku Strzelców Palcami, Armią Kibelland pod dowództwem generała von Stillenachta, 239 Pułkiem Piechoty Konnej, 14 Pułkiem Destylerii Lekkiej, 98 Pułkiem Destylerii Ciężkiej, 345 Szwadronem Żonatej Kawalerii, 206 Orkiestrą Dętą 34 Batalionu 102. Dywizji Bez Wizji pod batutą – a jakżeby inaczej! – Herberta von Karajana, 12 Eskadrą Samolotów Niezapoznawczych, 123 Batalionem Balonów Zaporoskich, pułkiem odwzwodów i 11 Batalionem Podającym Tyłów.

Niestety, wartość bojowa tych sił nie przedstawiała się najlepiej i Hoppke dobrze o tym wiedział. Trzy korpusy czołgów były, jak się łatwo domyślić, trzema na poły rozwalonymi pancernymi pudłami bez wież i dział. Na skutek wystąpienia odparzeń kciuka, Strzelcy Palcami byli bezbronni. O generale von Stillenachcie lepiej nie wspominać, bo jeszcze by ktoś pomyślał, że to naprawdę generał. Pułkowi Piechoty Konnej zwaliły się prawie wszystkie konie, Destyleria jak zwykle upijała się w sztok, Żonata Kawaleria wciąż szukała tylko kochanek, Orkiestrę Dętą wzdęło, samoloty zaś były na tyle niezapoznawcze, że żaden zdrowy człowiek nie odważyłby się nimi latać. Zresztą nikt tak na dobre nie był pewien, czy te kilka tekturowych pudełek po butach, stanowiących bagaż żołnierzy 12 Eskadry, to faktycznie rozmontowane na części samoloty, jak utrzymywali jej oficerowie.

Baloniarze natomiast zamiast balonów dostali od rodziców przed wyjazdem na front lizaki i watę cukrową. O pułku odwzwodów i Batalionie Podającym Tyłów lepiej nie wspominać. Ich nazwy mówią same za siebie. Hoppke był więc w sporym kłopocie, a jego wyprężony tułów wyrażał pewne zmieszanie.

* * *

Sytuacja strategiczna okazała się dla Hoppkego dość korzystna, mimo iż położenie jego sił, które rozłożyły się obozem w obszernej dolinie, nad którą wznosiły się grzbiety gór opanowanych przez przeciwnika, wydawałoby się beznadziejne.

Przeciwnik nie mógł jednak zjechać z gór, ponieważ przez nieuwagę kogoś z kwatermistrzostwa zamiast nart wysłano na front szyny kolejowe. Nie można też było strzelać, ponieważ przez nieuwagę kogoś z kwatermistrzostwa na front zamiast amunicji wysłano amoniak, a zamiast karabinów – karabińczyki. Natomiast jeśli chodzi o artylerię, to pewien patriota z Parlamentu tak się przejął hasłem „Armaty zamiast masła", że przeforsował stałe dostawy armat do sklepów nabiałowych. Dla wojska zabrakło. O tym wszystkim jednak Hoppke nie wiedział. Nie wiedział zresztą nawet o tym, że jest w dolinie, jako że przed wyjazdem na front zamówił nowe szkła do binokli, które okazały się ciut za mocne. Jego Sztab natomiast, ponieważ Hoppke ich beznadziejnym z pozoru położeniem zupełnie się nie przejmował, stwierdził, że wszystko w porządku.

Bawili się razem doskonale; Sztab dzięki kolejnym wywrotkom Hoppkego, on – wtórując im nieśmiałym rechotem – kiedy próbował odkryć pozycję, w której aktualnie znajdował się jego wyprężony tułów, co nie zawsze okazywało się takie jednoznaczne.

jest zwykłym kłamcą. Ale wieść trafiła w świat, bo wiadomość o tym artykule opublikowały najpoważniejsze pisma amerykańskie.

Ale w sumie miało nie być o żydkach, tylko o czarnuchach. W zasadzie czarnuchy są naprawdę fajne. Jak Randall mieszkał w Londynie, to znał kilku czarnuchów i byli to całkiem sympatyczni faceci. Z drugiej strony, jak Randall mieszka teraz w Warszawie, to zna kilku takich białasów, którym chętnie zrobiłby galaretkę owocową z mordy. A więc nie rasa świadczy o człowieku, tylko charakter. Na przykład Randall jest biały i ma znakomity charakter, a jakby zrządzeniem losu i chirurga plastycznego stał się czarnuchem, to jego charakter pozostanie równie znakomity. I tym optymistycznym akcentem zakończymy dzisiejsze Słowo na sobotę, zwłaszcza że czas już myć zęby i iść spać.

Randall

PS Gdzie jest duch Hopkirka – patrz w poprzednim numerze.

Za felietony Randalla redakcja nie odpowiada.

Za felietony Randalla Randall nie odpowiada.

Za felietony Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.

Za felietony Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.

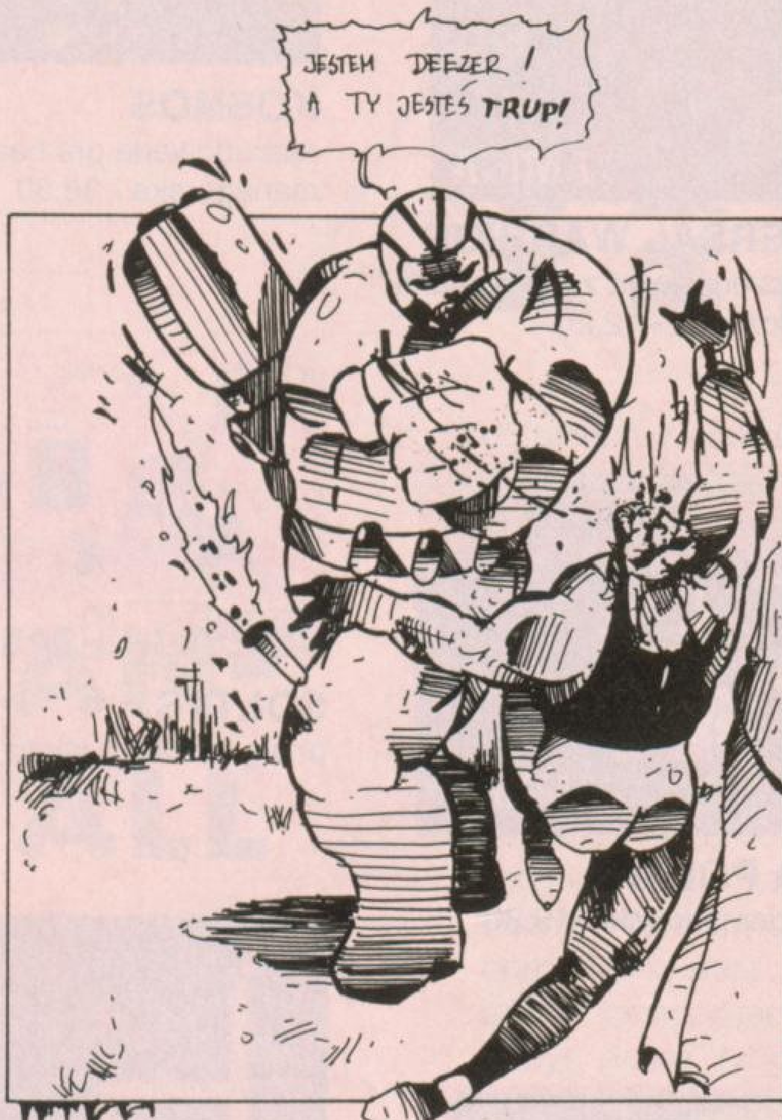
Rozdział II

Alle gitarren müssen rockendrollen für den Sieg!

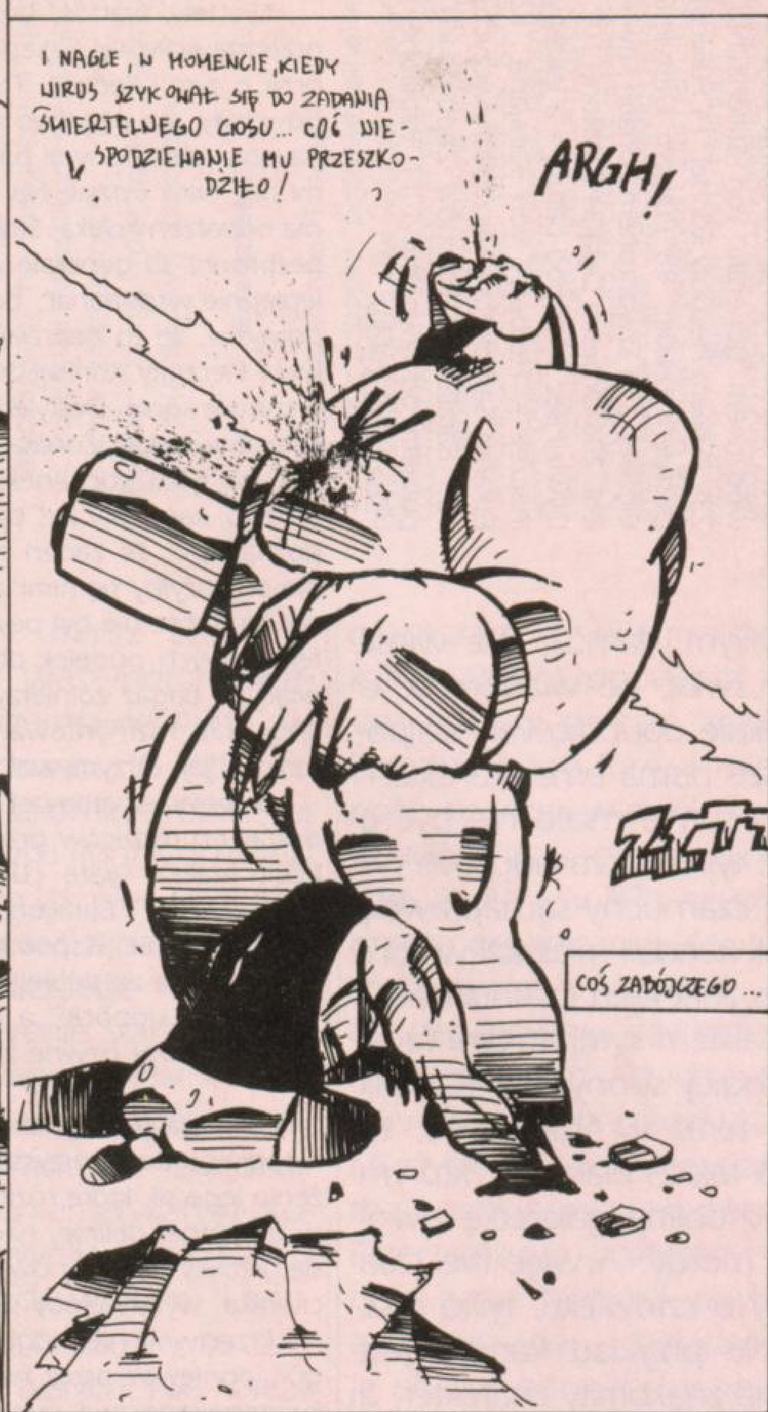
Hoppke był w zasadzie typem cichego, skromnego onanisty o powierzchowności kretyna. W istocie, w jego przypadku fizjonomika okazała się nauką genialną, ponieważ twarz Hoppkego wyrażała dokładnie to, co powinna.

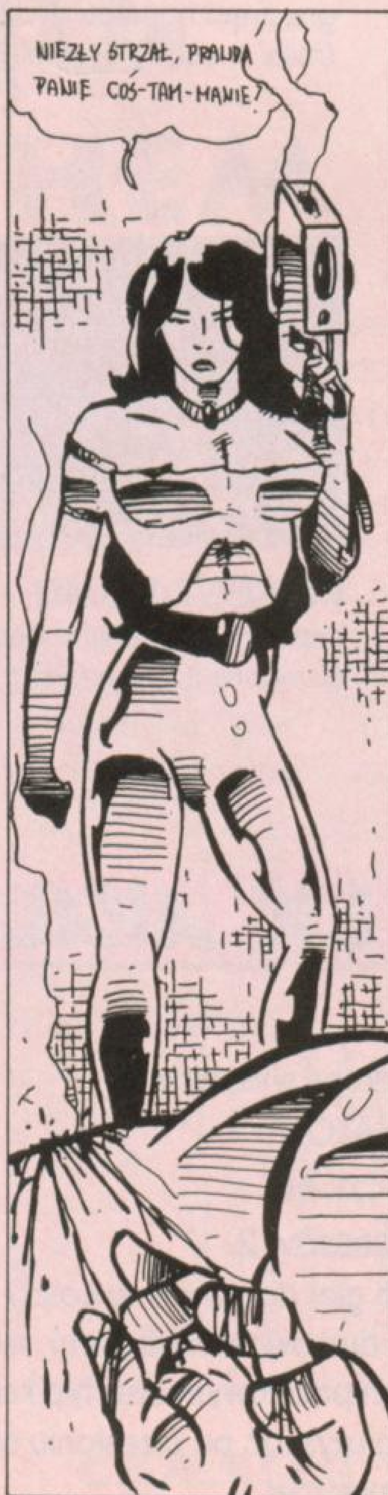
Sztukę wojenną miał natomiast w małym palcu. W Sztabie Generalnym, gdzie Hoppke pełnił zaszczytną funkcję woźnego (Nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ ze względu na braki kadrowe i finansowe oficerowie Sztabu zajmowali głównie takie stanowiska. Na przykład Naczelny Wódz był kasjerem w barze mlecznym Generalbar, mieszczącym się w Głównej Sali Operacyjnej.), znano uwagi generała na temat taktyki: „Najpierw p...olnąć, potem wyp...olić, a na końcu – za...bać." W gruncie rzeczy zgadzało się to z podstawową teorią wojny Clausewitza.

Hoppke żywił typowo pruską awersję do kobiet. Zasadę „Drei K" realizował w pełnej rozciągłości (przypomnijmy, że pod tymi trzema „K" kryją się słowa „Kurve, kurve und kurve", wyrażające pokrętną naturę kobiety). Gdy wypełniał obowiąz-


JESTEM DEEZER! A TY JESTEŚ TRUP!


SPÓJRZ! TO TWOJA KREW... „BOHATERZE"!


I NAGLE, W MOMENCIE, KIEDY WIRUS SZYKOWAŁ SIĘ DO ZADANIA ŚMIERTELNEGO CIOSU... COŚ NIESPODZIEWANIE MU PRZESZKODZIŁO!
ARGH!
COŚ ZABÓJCZEGO...
A-3


NIEZŁY STRZAŁ, PRAWDA PANIE COŚ-TAM-MANIE?


...G-MANIE


BŁĄD! JESTEM WOLNYM STRZELCEM I NIE LUBIĘ, KIEDY KTOŚ MI ROZKAZUJE... SZCZEGÓLNIE MĘŻCZYZNA!


NIEWAŻNE. USTAWAJ!
TO CIEBIE MIJAŁEM NA KORYTARZU? NIEŹLE SIĘ KRYŁAŚ, JAK NA BOJOWNICZKĘ Z RUCHU OPORU.


TYMCZASEM.
SZYBCIEJ, SHUSTER! MUSIMY DORWAĆ TEGO DRANIA, KTÓRY ZAŁATWIŁ DEEZERA!


CHOLERNA FEMINISTKA.
DUREŃ W KOSTIUMIE.
B-3

GAME BOY™ **Nintendo**® ENTERTAINMENT SYSTEM™

Autoryzowany Dystrybutor Oryginalnych Gier Telewizyjnych

- **Szeroki wybór gier**
- **Sprzedaż wysyłkowa**

LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław, ul. Partynicka 29, tel./fax 071/62 83 91

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem LUKAS TOYS.

Zapraszamy do współpracy sklepy



WYDAWNICTWO
LUPUS

60 Bajtów - magazyn komputerowy
Wydawnictwa Lupus i Radia WaWa.
W każdą niedzielę godzina 17.00.
Prowadzi Jacek Piekara.

RADIO
WAWa 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

WYTWÓRNIA LUNET I TELESKOPÓW
UNIWERSAŁ

34-300 Żywiec, ul. Poniatowskiego 9
fax/tel. (0-30) 61-33-74 w godz. 6^{00}-22^{00}
Punkt sprzedaży: Paweł Socha,
Kraków, tel. (0-12) 47-12-90 w godz. 16^{00}-18^{00}

OFERUJEMY KILKANAŚCIE MODELI LUNET I TELESKOPÓW ZWIERCIADLANYCH
a zwłaszcza:
MODEL NR 8 - SZUKACZ KOMET

Teleskop zwierciadlany systemu Newtona:
- średnica - 150 mm
- ogniskowa - 900mm
- system okularów - powiększa: 30 x, 80 x, 120 x, 200 x, 300 x i 500 x
- zasięg - 12,5 magnitudo
- zdolność rozdzielcza - 0,9"

Komplet składa się z teleskopu oraz statywu z montażem paralaktycznym i mikroruchami.

Mgławica w Orionie (M42).
Zdjęcie wykonane szukaczem komet (model nr 8).

Punkt sprzedaży:
- Piotr Szumski
Warszawa
tel. (022) 61-26-745
w godz. 16^{00}-22^{00}
- Zbigniew Bryłowski
Koszalin
tel. (094) 42-51-91
w godz. 16^{00}-20^{00}

Cena: 1200,- zł

GRY KOMPUTEROWE

"AVAX" WARSZAWA al. STANÓW ZJEDNOCZONYCH 65 PAWILON A-2
- GRZYBKI NAPRZECIWKO UNIWERSAMU NA GROCHOWIE TEL/FAX 13-09-26

SPRZEDAŻ DETALICZNA, HURTOWA I WYSYŁKOWA



ACROSS THE RHINE	189.00	FADE TO BLACK	134.00	NEED FOR SPEED	134.00	TEKWAR	189.00
ALONE IN THE DARK 3	98.00	FLIGHT UNLIMITED	189.00	NHL '95	49.00	UNDER A KILLING MOON	159.00
ARMORED FIST	61.00	FX FIGHTER	169.00	NHL '96	179.00	US NAVY FIGHTER	104.00
BIOFORGE	110.00	FULL THROTTLE	183.00	PERFECT GENERAL 2	119.00	WING COMMANDER 2	49.00
CIVIL WAR	101.50	HELL	104.00	PGA TOUR GOLF '96	179.00	WING COMMANDER 3	183.00
COMANCHE	61.00	HI - OCTANE	134.50	PHANTASMAGORIA	165.00	WINGS OF GLORY	104.00
COMBAT AIR PATROL	110.00	KASPAROV'S GAMBIT	49.00	PITFALL '95	179.00	WITCHAVEN	179.00
COMMAND & CONQUER	147.00	KLIK & PLAY PL	110.00	PRISONER OF ICE	128.00	WOLFPACK	60.00
CYBERIA	99.00	LAST BOUNTY HUNTER	99.00	PRIVATEER	49.00	WORLD CUP YEAR '94	91.00
DAEDALUS ENCOUNTER	134.00	LITTLE BIG ADVENTURE	104.00	PSYCHO PINBALL	169.00	10-PAK 4 (10 PŁYT)	146.00
DISCWORLD	104.00	LOST EDEN	134.00	SOCCER SUPERSTARS	69.50	AMER. LASER GAMES PC GAMEGUN	
DRUG WARS	99.00	MAGIC CARPET 2	134.00	SPACE HULK	24.50	(PISTOLET + CRIME PATROL)	189.00
DUNGEON MASTER 2	139.00	MECHWARRIOR 2	189.00	SPACE QUEST 6	108.00	I WIELE INNYCH..........	
ECSTATICA	79.50	MEGAPAK 3 (12 PŁYT)	149.00	STRIKE COMMANDER	49.00	ENCYKLOPEDIE, ATLASY	OD 50.00
F-14 GOLD	159.00	MORTAL KOMBAT 3	189.00	SUPER STREET FIGHTER 2	97.50	EURO PLUS+ (3 PŁYTY)	495.00

POSIADAMY PONAD 300 TYLKO NAJLEPSZYCH GIER W BIEŻĄCEJ OFERCIE

BLADE OF DESTINY	PC	24.50	HANNIBAL PL	PC	47.50	LIGA POLSKA MANAGER	PC	39.00
CHRISTMAS LEMMINGS	PC	24.50	HAND OF FATE PL	PC	67.00	LIGA POLSKA MANAGER	AM	20.00
COLONIZATION PL	PC	85.50	HAROLD'S MISSION PL	AM	51.00	POLE WALKI PL	AM	22.00
COMANCHE	PC	91.50	HIGH SEAS TRADER	PC	58.50	PROJECT BATTLEFIELD	AM	27.00
DOMAN	AM	36.00	KAJKO I KOKOSZ PL	PC	50.00	RETRIBUTION	PC	97.50
EKSPERYMENT DELFIN PL	AM	34.50	KINGMAKER	PC/AM	24.50	SPEEDWAY MANAGER 2	AM	24.50
FLASHBACK	PC/AM	24.50	KLIK AND PLAY PL	PC	85.50	UFO 2 PL	PC	85.50
FRONT LINES	PC	58.50	KOSMOS PL	PC	36.00	ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	AM	26.50
GUNSHIP 2000	PC/AM	30.50	LEMMINGS: ALL NEW....	PC	24.50	I WIELE INNYCH..........		



W CENĘ PROGRAMU WLICZONY JEST VAT. PRZY ZAMÓWIENIACH POWYŻEJ 70.00 ZŁOTYCH POKRYWAMY KOSZTY WYSYŁKI. PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DOŁĄCZAMY RACHUNEK POZWALAJĄCY NA ODPISANIE PROGRAMU OD PODSTAWY OPODATKOWANIA.

KORZYSTNA OFERTA DLA SKLEPÓW I HURTOWNI

NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI PROGRAMÓW

Witchaven

Jedyną udaną jatką widzianą z perspektywy głównego bohatera – prócz klasyki, jaką jest DOOM – był do tej pory Heretic (niedługo także Hexxen, czyli Heretic II) zespołu Raven. Obecnie goście z Capstone zastosowali podobny trick przy produkcji Witchaven, czyli Przystani Czarownic i dzięki niej próbują ustalić nową jakość na rynku. Engine gry – doskonale znany z Terminal Velocity – został wyczarterowany od 3D REALMS i trzeba przyznać, że spisuje się całkiem nieźle, gdyż pozwala na w miarę płynną grę w trybie SVGA na silnych 486. Jednakże nowatorstwo Witchaven nie polega jedynie na podwyższeniu rozdzielczości zabawy. W zakres ruchów kierowanej postaci, oprócz swobodnego obracania głową we wszystkich płaszczyznach oraz latania, wchodzi również możliwość skakania i kucania. Jak można się domyślić z tytułu, bój prowadzimy z czarownicami, a więc akcja gry Witchaven toczy się w zamierzchłych czasach, gdzie prawem jest ostrze miecza. Oprócz białej broni mamy także parę rodzajów do miotania. W sumie jest tego dziewięć typów, nie licząc pięści. Jeżeli bawi Cię magia, mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Możesz za jej pomocą niszczyć, zamrażać lub straszyć przeciwników. Dzięki niej uzyskasz także nadludzkie możliwości. Projekty tuneli wzbogacone są o parę nowych atrakcji w postaci pułapek i tajnych przejść.

Lista niedociągnięć nie jest co prawda mała, ale zapoznacie się z nią w opisie (już wkrótce).

Bryś







WITCHAVEN
Capstone 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Crusader: No Remorse

Crusader: No Remorse – to jedna czwarta Syndicate. Albo dwa razy tyle, co Little Big Adventure. Dlaczego? Ano, dlatego że bohaterem jest tylko jeden gość (poruszający się i wykonujący akcje dokładnie w stylu czwórki agentów z Syndicate), ale to, co ten gość robi (i jak to jest pokazane), powoduje, że gra jest co najmniej dwa razy lepsza od LBA.

Crusader: No Remorse – to gra futurystyczna. Opowiada o superelitarnym żołnierzu z formacji Silencerów, który będąc przez długie lata ostoją panującego na Ziemi reżimu gwałtownie zmienia poglądy i przyłącza się do ruchu oporu. Oczywiście nie wszyscy rebelianci witają niedawnego wroga z otwartymi ramionami. Tworzy to równoległą nić fabuły gry – wydarzenia i rozmowy w bazie (podobnie jak w Wing Commander 3).

Crusader: No Remorse – to gra krwawa i brutalna. Co chwila bez litości strzelasz do poddających się gości, rozwalasz wszystko i wszystkich, nie tylko strażników i żołnierzy, ale także spokojnych naukowców. Wizualizacja scen mordu jest szokująca: pod świeżymi trupami po chwili tworzy się jeziorko krwi, topiący się w chemikaliach faceci do ostatka walczą o życie zwijając się z bólu. Absolutny rekord brutalności bije zaś widok podpalonego wroga: płonące ciało przez kilkanaście sekund w panice biegające po pomieszczeniu, by wreszcie paść na ziemię i doszczętnie się zwęglić. Syndicate czy Rise of the Triad to przy tym betka.

Crusader: No Remorse jest grą trudną. Trudność ta nie wynika jednak z siły wrogów czy komplikacji zagadek – przeciwnie, wrogowie są głupi i słabi, a zagadki proste. Cała sprawa bierze się z interfejsu użytkownika. Nasz Silencer może wykonywać



Primal Rage

Pamiętam jeszcze Londyn na wiosnę, cały obwieszony plakatami reklamującymi grę Primal Rage. Miałem też okazję chwilę w nią pograć i wtedy byłem pod wrażeniem pomysłu. Właśnie pomysł wydawał się doskonały. Oto po raz pierwszy mamy do czynienia nie z walkami humanoidów tylko dinozaurów. Humanoidzi reprezentowani są jedynie przez dwie małpy. Reszta wojowników to olbrzymie gady walczące ze sobą za pomocą ciosów łap, paszczęki i ogona.

Ostatnio na rynku pojawiły się naprawdę niezłe bijatyki. Nie doceniona przez wielu, lecz naprawdę sympatyczna gra Warriors, Super Street Fighter Turbo, doskonała Mortal Kombat 3. W tym towarzystwie Primal Rage jest nawet nie Kopciuszkiem, a zwykłym kopciuchem. Z jednego prostego powodu: jest to gra bezbrzeżnie nudna i przyznam, że zabawiałem się nią tylko z dziennikarskiego obowiązku. W tym programie naprawdę nie dzieje się nic ciekawego. Czy to wina wprowadzenia zamiast ludzi gadów (z którymi trudniej się nam identyfikować), czy też wina samego systemu walki, trudno powiedzieć. Wydaje mi się, że raczej tego drugiego. Niewielka arena pojedynku, sztampowe ciosy, mało interesujące graficznie „peryferia", zaledwie osiem potworów do wyboru. Walka przebiega w powolnym tempie, potwory w większości są raczej nieruchawe. Gracz nie ma możliwości stosowania przemyślnych i zaskakujących taktyk (jak np. w MK3), zwycięstwo można osiągnąć opanowując kilka podstawowych chwytów. Po prostu bezmyślne naparzanie się.



Cała kampania toczy się o panowanie nad planetami (nawiasem mówiąc, nie różniącymi się niczym), a każda wygrana walka przynosi potworowi nowych wyznawców. Na przebieg kampanii nie ma to jednak żadnego wpływu. W dodatku gra jakoś nie chciała mi się zakończyć. Zwycięsko opanowałem osiem planet (kilkadziesiąt wygranych pojedynków), po czym znudzony uznałem, że nie będę się więcej męczył. Może to taka nowa moda, nie robić zakończenia?

Pieniądze zdecydowanie radzę Wam zatrzymać w kieszeni. W końcu nikt nie znajduje miliona na ulicy (przynajmniej nie tak często). Wydawać ich na Primal Rage z pewnością nie warto, choć radziłbym zapoznać się z grą (na konsoli czy u rozrzutnego kolegi). A to z dwóch powodów: primo, że pomysł nietypowy; secundo, aby zobaczyć, jak taki pomysł można koncertowo zmarnować.

Jacek Piekara

PRIMAL RAGE
TWI 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	35%
Pomysł	90%
Ogółem	50%

Dystrybucja: Bobmark
Warszawa, ul. Smocza 18,
tel. 38-05-02.
Cena ok. 120 zł.



mnóstwo realistycznych akcji (przewroty, kucnięcia, bieg, ostrożny ruch, obroty o 180^0 itd., używanie przedmiotów), ale opanowanie klawiszologii zajmuje sporo czasu.



Crusader: No Remorse – to gra dobrze wykonana. Trójwymiarowa grafika o wysokiej rozdzielczości nie ma sobie równych, animacje są płynne i bardzo naturalne (choć dopiero na DX4/100). Muzyka i efekty dźwiękowe fajne, choć lepsza byłaby jakaś cięższa odmiana Techno.

Crusader: No Remorse to gra dobra.

Alex

Grę do testów przekazała firma CD Projekt.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

CRUSADER: NO REMORSE
Origin 1995
Zręcznościowo-przyg.
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

Werewolf vs. Comanche 2.0



Programiści z Nova Logic korzystając z sukcesu gry Comanche zrealizowali kilka dodatków, a w końcu wspaniały program Werewolf vs Comanche 2.0. Pod tą nazwą kryją się dwie odrębne gry, które jednak mogą ze sobą współpracować. Znów możemy się opowiedzieć po „złej" stronie frontu i gnoić imperialistów w ich superśmigłowcach Comanche, latając oczywiście na gorszym sprzęcie (widać różnice w wyglądzie kokpitów śmigłowców Comanche i Ka-50).

Grafika nie jest może najlepsza, ale jak na zwykłą VGA naprawdę warta zauważenia. Po trafieniach niebo zasnuwają kłęby dymu z płonących wraków, a w wodzie naprawdę odbija się otoczenie! Tego nigdzie jeszcze nie grali! Dochodzi też rewelacyjny system Voxel Space, umożliwiający wykorzystywanie zasłon terenowych. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie postępująca pikselizacja – tej wady programistom nie udało się wyeliminować. Natomiast po niektórych misjach (w szczególności tych przegranych) można obejrzeć sobie krótki filmik o śmigłowcach.

W przeciwieństwie do Longbow Apache, Werewolf nie należy do tytanów realizmu. Jest to zabawa łatwa i przyjemna (zahacza nawet o zręcznościówkę) oraz co najważniejsze – nie psuta zbyt często widokiem płomieni, ogarniających Twój śmigłowiec. Przynajmniej na początku. Potem, tzn. po pięciu, sześciu misjach treningowych zaczynają się schody – artyleria plot jest w stanie migiem ściągnąć Cię na glebę. Jak amen w pacierzu.



Dźwięk jest niezgorszy – dla Comanche'a pozostał taki, jaki był, czyli wspaniały, a dla Ka-50... Komputer pokładowy przemawia damskim głosem o jakimś dziwnym akcencie („Sistiem operejszional"). Zachowano również (choć Ka-50 jest jednomiejscowy) głos faceta informującego np. o pomyślnym zaliczeniu misji. Czyżby siedział gdzieś obok?

Muzyka taka sobie – tzn. ma swój specyficzny styl, więc... szybko ją wyłączyłem, wsłuchując się za to w rewelacyjne odgłosy z pola walki.

Podsumowując – oba programy mają wszystkie cechy symulatora, choć model lotu jest dosyć uproszczony. Poprawiono tylko jedno – przyrżnięcie pełnym gazem w zbocze góry nie jest wydarzeniem miłym. Nareszcie doczekałem się symulatora śmigłowca (poza Apache'em), gdzie można

WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0
Nova Logic 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Buried in Time

W grze The Journeyman's Project firmy Sanctuary Woods poznaliśmy dzieje Agencji Kontroli Czasu, a w szczególności – jednego z jej pracowników. Gra ta miała tylu wielbicieli, co i wrogów, niemniej jednak stała się sukcesem. Najlepszym tego dowodem jest wydanie drugiej części – Buried in Time stanowi kontynuację wysłużonego Journeymana.

Bohatera znamy z części pierwszej – to Gage Blackwood, agent nr 5. Ponownie ktoś wrócił w przeszłość, aby zrealizować własne cele i zmienić przyszłość. Tym razem jednak Ty jesteś podejrzany i, aby uniknąć wyroku, musisz odszukać prawdziwego sprawcę. Akcja toczy się w kilku epokach, m.in. w średniowiecznym zamku i starożytnym mieście Majów. Sam scenariusz jest dosyć ciekawy i niekonwencjonalny. W dowolnym momencie można się przemieszczać z epoki do epoki, więc gdy jakaś Ci się znudzi lub masz tam problemy – możesz się szybko wynieść gdzie indziej.

Interfejs podobny jest do tych, znanych z gier RPG. Masz do dyspozycji strzałki, za pomocą których poruszasz się po świecie. Pomysł, choć trochę nietypowy jak na przygodówkę, byłby całkiem niezły, gdyby nie dwa niedopatrzenia. Po pierwsze, brakuje obrotu o 180^0. Po drugie – dodano unoszenie i opuszczanie głowy, co na pierwszy rzut oka wydaje się atrakcyjne, lecz w rzeczywistości skutecznie utrudnia rozgrywkę (zużywamy więcej czasu na dokładne przeszukanie komnat).

Niewątpliwie mocną stroną tej gry jest grafika. Wyświetlana w podwyższonej rozdzielczości robi naprawdę dobre wrażenie. Szkoda tylko, że wszystko rozgrywa się w niewielkim okienku. Warto zwrócić uwagę na fakt, że Buried in Time może wyświetlać grafikę w trybie truecolor (czyli 16,7 mln kolorów). Nie będę wspominał, jaki sprzęt jest wtedy potrzebny do otrzymania płynnych animacji, gdyż nie chcę wywołać padaczki u czytelników.

Warto też wspomnieć o bardzo dobrej ścieżce dźwiękowej gry. Muzyka, szczególnie w czołówce, jest pierwszorzędna. Niestety, problemy z obsługą karty dźwiękowej powodują, że gra czasem odmawia współpracy i wychodzi do DOS (!!!). Ale to już zasługa tego, że pracuje pod (baczność!) Windows (spocznij!).

W sumie gra prezentuje się porządnie, choć nie jest pozbawiona wad. Na pewno warto się z nią zapoznać ze względu na ciekawy scenariusz i ładną oprawę.

Frogger

PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie oryginalnej wersji gry.







BURIED IN TIME

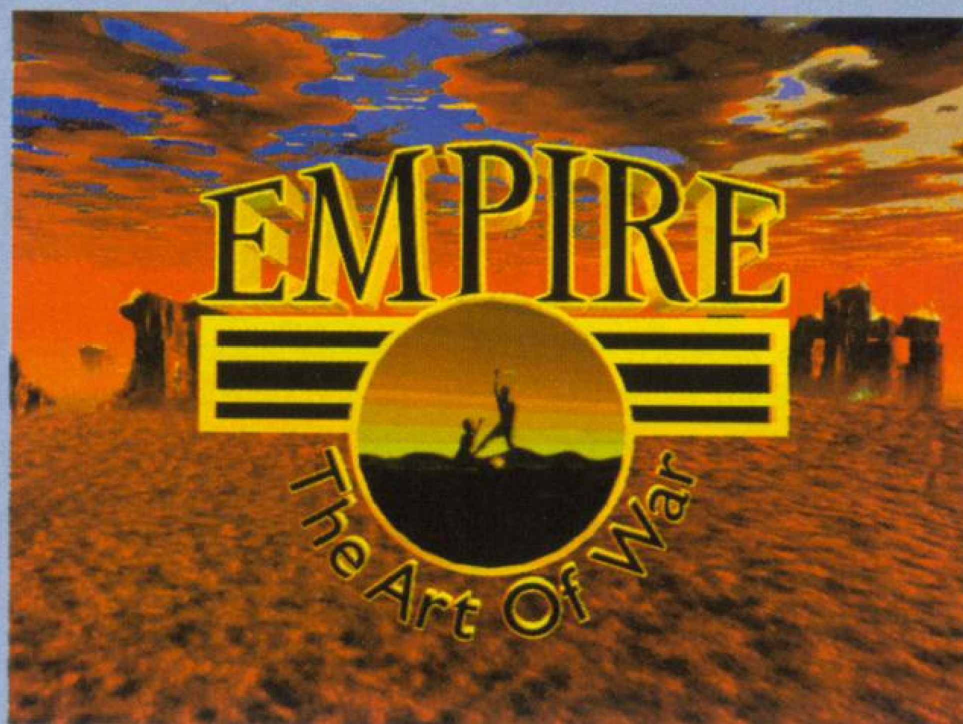
Sanctuary Woods 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

pograć przez kabel bez konieczności kilkumiesięcznego treningu (jak w Falconie 3.0 i właśnie Apache'u).

Sunrider







Grę Empire pamiętają już tylko najstarsi górale i ci, których nie odstrasza „oblicze" rodem z epoki, gdy XT władały Ziemią, a komputer przenośny wyglądał jak spora walizka. Była to jedna z najprostszych, a zarazem najlepszych gier wojennych. Gracze (bo z komputerem grało się jak z beznogim w piłkę) rozpoczynali podbój nieznanego świata, zdobywając kolejne miasta, które niezwłocznie rozpoczynały produkcję nowych oddziałów. Większość jednostek należała do marynarki: morza przemierzały okręty desantowe, pancerniki, lotniskowce i chmara drobnicy – niszczycieli i łodzi podwodnych. Czysta rozkosz dla strategów. Potem pojawiła się jeszcze wersja DeLuxe, bogatsza o kilka typów jednostek i nieco podmalowana. I wreszcie mamy dziś Empire 2. Czas zasiąść ponownie do gry.





Co nowego? Po pierwsze, tryby graficzne: od 640×480 do 1024×786 w 256 kolorach, z pięknymi, dużymi symbolami oddziałów. Po drugie, świetny dźwięk (także na GUS). I po trzecie, najlepsze, a zarazem najgorsze: edytor scenariuszy, o jakim dotychczas mogliście tylko pomarzyć. Można stworzyć dowolną armię, wymyślając nowe typy wojsk. Można namalować własną mapę, korzystając z kilkunastu typów terenu. Można decydować, jak długo będzie trwać kampania, kiedy zacznie padać deszcz, zapadnie noc, przyjdą posiłki itp. Skuteczność oddziału w walce określana jest przez szereg modyfikatorów, w zależności od typu atakowanej jednostki i rodzaju terenu – jedyne sensowne rozwiązanie. Morale, zaopatrzenie, punkty ruchu – do dyspozycji. Totalna wolność, nareszcie!

Nie można zrobić tylko jednego: budować w trakcie gry nowych jednostek!!! Szlag trafił całą niepewność, tajemniczość, a przede wszystkim – elastyczność gry. Już nie możesz zostać Hitlerem, budując przede wszystkim lotnictwo i łodzie podwodne. Już nie będzie Imperium Brytyjskiego z jego potężną flotą. Chyba że tak ustalisz w scenariuszu... Wszystko musi być z góry pomyślane, przewidziane i zaklepane. Żadnych niespodzianek.

Gra Empire 2 nie jest w najmniejszym nawet stopniu spadkobierczynią chlubnych tradycji Empire. Zawiera jednak najlepszy edytor scenariuszy, jaki dotychczas powstał. Przemyślcie to sobie.

Wojciech Setlak

EMPIRE 2

White Wolf Productions 1995
Strategiczna
PC

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

The Need for Speed

Oto gratka dla miłośników szybkich samochodów i pięknych kobiet (może być na odwrót) – genialna gra The Need for Speed. Gwoli ścisłości – kobiet w niej nie znajdziecie. Ale za to te samochody...

Cóż bowiem może bardziej zadowolić PRAWDZIWEGO MĘŻCZYZNĘ (takiego jak ja albo mój przyjaciel, Jacek Piekara) niż osiem sportowych supersamochodów, z Ferrari Testarossą i Lamborghini Diablo na czele? Nie muszę dodawać, że za sterami tych wózków sadzają nas panowie z EA.

Jedyne, co takim samochodem można robić, to trąbić na innych uczestników ruchu, ruszać z piskiem opon, no i oczywiście ścigać się z innymi posiadaczami podobnych cudeniek. Nie inaczej jest w TNFS. Na sześciu trasach (trzy tory zamknięte, reszta to trójetapowe trasy wiodące po normalnych drogach) będziesz się mógł przekonać, że jazda powyżej 250 km/h wcale nie jest taka prosta. A jeśli jeszcze dołożyć do tego innych uczestników ruchu (na drogach zwykłych, w trybie „jeden na jeden") i policję... Należy tu dodać, że zwycięstwo przynosi nam tylko sławę – nagród pieniężnych ani innych bonusów umożliwiających rozbudowę, naprawę, bądź wymianę sprzętu nie przewidziano.

Nie ma lekko, tym bardziej że gra, mimo zręcznościowego charakteru (zginąć się nie da), w wielu elementach reprezentuje realistyczny model jazdy: poślizgi, zarzucanie samochodu gdy dodasz gazu w skręcie, obracanie gdy przy dużej prędkości zjedziesz na pobocze, skręty na ręcznym. Co gorsza, przeciwnicy są dobrymi kierowcami i nawet kilka sekund straty powoduje, że o dogonieniu stawki nie ma co myśleć.

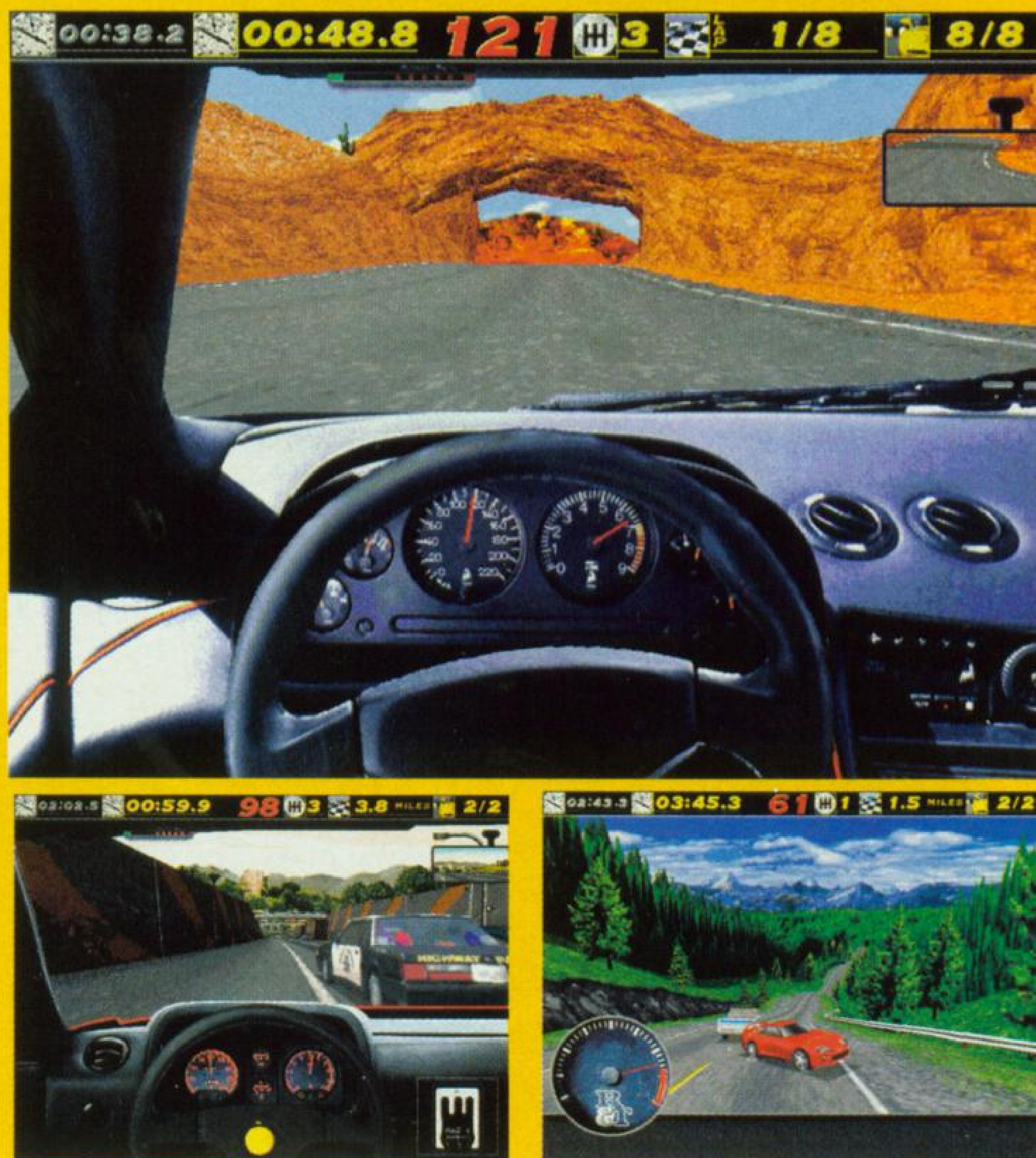
Oprawa? Fantastyczna! Wysoka rozdzielczość i fotorealistyczna grafika sprawiają, że TNFS przypomina produkcje znane nam do tej pory głównie z dobrych automatów (Daytona) czy konsol (Ridge Racer na PlayStation). Nic zresztą dziwnego, TNFS też najpierw ukazało się w wersji konsolowej. Moje achy i ochy na tym się nie kończą, bo EA jak zwykle zrobiło grę barokową: masa zdjęć i filmików (znakomity algorytm Full Motion Video!), dokładne dane o pojazdach i trasach. A muzyka! Doskonały, znakomicie odtwarzany hard rock idealnie uzupełnia klimat. Prawdziwy czad!

TNFS otwiera nowy rozdział w historii samochodówek na PC. Na razie jest na topie, choć niedługo pojawi się podobnie zrealizowany Fatal Racing z Gremlin Software. Co z tej konfrontacji wyjdzie, zobaczymy, ale tak czy inaczej, The Need For Speed obejrzeć trzeba, a kupić – warto.

Alex

PS Grę do testów przekazała firma CD Projekt.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

Fears

Do niedawna wszyscy uważali, że ze względu na brak odpowiedniej mocy obliczeniowej procesorów w podstawowych modelach Amig, gry doomopodobne nie będą powstawać na ten komputer. Jednak okazało się to możliwe i rynek zasypują programy tego rodzaju. Nie dorównują co prawda grze Doom, ale z tytułu na tytuł widać coraz większe postępy programistów.

Fears to najnowsza pozycja tego typu. Po raz pierwszy wprowadzono trzeci wymiar: kilkukondygnacyjne poziomy, schody itp. Gra ma dosyć szablonową fabułę (znów trzeba powstrzymać szalonego naukowca), ale po przejściu do sedna zaczyna bardzo

FEARS
Manyk Software 1995
Zręcznościowa
Amiga AGA

Grafika	70%
Dźwięk	75%
Grywalność	60%
Pomysł	70%
Ogółem	75%



przypominać Dooma. Przeciwnicy (12 typów) mają diabelski wygląd, niektóre tekstury zawierają akcenty satanistyczne, a gra nastrojem również przypomina trochę program firmy ID.

Gracz ma do dyspozycji w sumie sześć typów broni (oczywiście nie od razu), różniących się właściwościami. Amunicję, apteczki, dodatkowe życia itp. zbiera się w trakcie gry. 30 poziomów dostarcza zajęcia na dość długi czas, można też dorobić własne, używając dołączonego edytora (łatwy w obsłudze, przypomina prosty program graficzny).

Pod względem grywalności Fears niestety nie należy do czołówki. Bardzo łatwo stracić życie spadając do wypełnionych lawą przepaści, z których nie ma wyjścia. „Punkt widzenia" umieszczony jest nieco za wysoko i nie bardzo widać, co dzieje się pod nogami. Drugim mankamentem jest nie najszybszy engine – opisywany wcześniej Gloom robi lepsze wrażenie. Brakuje możliwości biegu i szybkiej rotacji. Co gorsza, nawet na Amigach wyposażonych w procesor 68040 gra nie przyspiesza. Na szczęście opcje konfiguracyjne (regulacja wielkości okna, wyłączanie podłóg, sufitów, a nawet teksturowania ścian) pozwalają dopasować szybkość gry do posiadanego sprzętu. Niewątpliwym plusem jest możliwość gry w sieci.

Fears z całą pewnością nie jest pozycją przełomową, ale na pewno będzie miał wpływ na rozwój gier dooomopodobnych, jakie w przyszłości ukażą się na Amigę.

Roman Sadowski





Clock-Werx

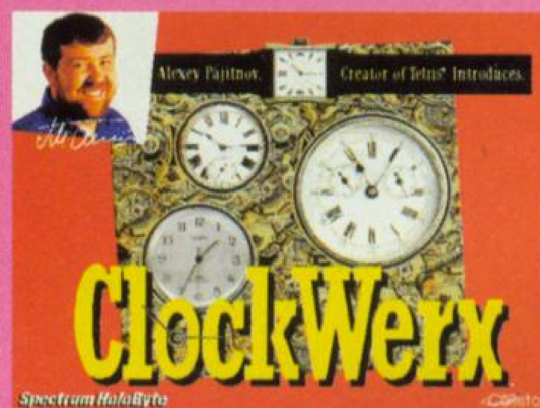
Z tytułu tej nowej gry logicznej domyślni mogą wydedukować, że tematem jej są zegary. Dla ścisłości – wskazówki czasomierzy (hand clocks). Zasady są proste. Jesteś złotą wskazówką i obracasz się wokół własnej osi. Osią jest punkt lewitujący nad planszą gry. Możesz wpływać na „siebie", zmieniając chociażby kierunek obrotu. Punktów na planszy jest wiele, możesz więc przeskakiwać wskazówką z jednego na drugi. Ta wędrówka nie jest oczywiście bezcelowa. Na każdej planszy musisz dojść do rozbłyskującego punktu końcowego. A nie jest to łatwe. Po drodze czyhają na Ciebie różne przeszkadzajki w postaci wrogich wskazówek, podążających za Tobą plam oleju itp. Przydadzą się natomiast różne bonusy i pomoc. Ograniczony jesteś także limitem czasu.

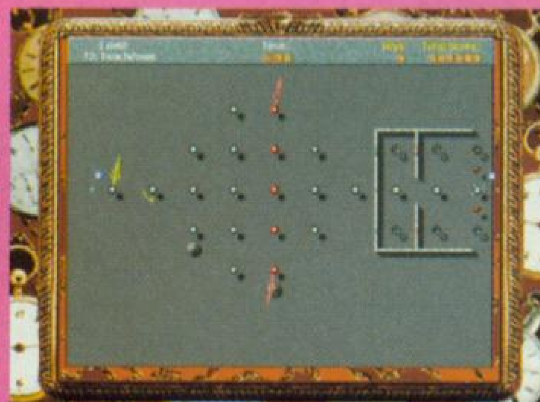
Trudno w trakcie zabawy nie zauważyć elementów zręcznościowych, liczy się jednak nie tylko refleks. Nie wróżę większego sukcesu temu, kto nie chce wysilić szarych komórek.

Szczegóły są dopracowane, a animacje płynne, mimo że Clock Werx chodzi w sztywnych ramach starych „okienek". O muzyce nie da się powiedzieć nic więcej po za tym, że jest przyjemna dla ucha. Jako że dźwięk to pliki WAV, muzyka – MID, jasną sprawą jest, że rządzą karty Wave Table Synthesis w stylu GUS. Nie sądzę, żeby nowy produkt powtórzył sukces Tetrisa, choć obie gry łączy postać autora. Zresztą powtórzenie takiego sukcesu nie jest chyba dzisiaj możliwe.

Bryś

PS Dziękujemy sklepowi firmowemu CD Projekt za udostępnienie oryginalnej kopii gry.









CLOCKWERX

Spectrum Holobyte 1995
Logiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	90%

Mega Man X

X jest pierwszym robotem najnowszej generacji mającym tak innowacyjne możliwości, jak umiejętność myślenia, czucia oraz podejmowania własnych decyzji. Niestety, te sprawności mogą być niesamowicie niebezpieczne. Jeśli X złamie Pierwszą Zasadę Robotyzacji, która brzmi: „Robot nigdy nie może skrzywdzić człowieka", to efekty mogą mieć charakter katastrofalny.

Mega Man X jest grą platformową. Sterujesz robotem X po futurystycznym świecie, spadasz w przepaście, przeskakujesz rowy, wspinasz się po ścianach. Jak w każdej grze tego typu.

X musi stoczyć walkę ze złem. Zło występuje pod postacią innych robotów o różnych kształtach – latających helikopterków, żłobiących dziury w ziemi, blaszanych pszczół, uzbrojonych w śmigiełko umieszczone na plecach (skrzydła najprawdopodobniej przeszły mutację i robią za działka), długonogich kulek, opancerzonych pojazdów i innych badziewi. Każde po odpowiednim potraktowaniu laserkiem robi duże „bum", a często przy okazji gubi energię lub dodatkowe życie, które naszemu androidowi jest na tym nieprzyjaznym świecie niezmiernie potrzebne.

Pod koniec każdego poziomu musisz pokonać superrobota. Gdy sobie nie radzisz, w sukurs przychodzi Ci czerwona robot–panienka, która wbrew krążącym mitom o kobiecej delikatności, jednym strzałem powala każdego wroga.

Grafika w MMX jest średnio udana. Za dużo koloru zielonego. Po skończeniu gry na widok sałaty zrobiło mi się niedobrze. Z dźwiękiem też nie najlepiej. Muzyczki w formacie XMI (eXtended MId) zrobione są raczej prymitywnie, np. irytuje beznadziejna perkusja, która w ogóle nie pasuje do muzyki.

PiŁA (pila@maloka.waw.pl)



MEGA MAN X
Capcom 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	60%
Ogółem	65%

PGA Tour 96

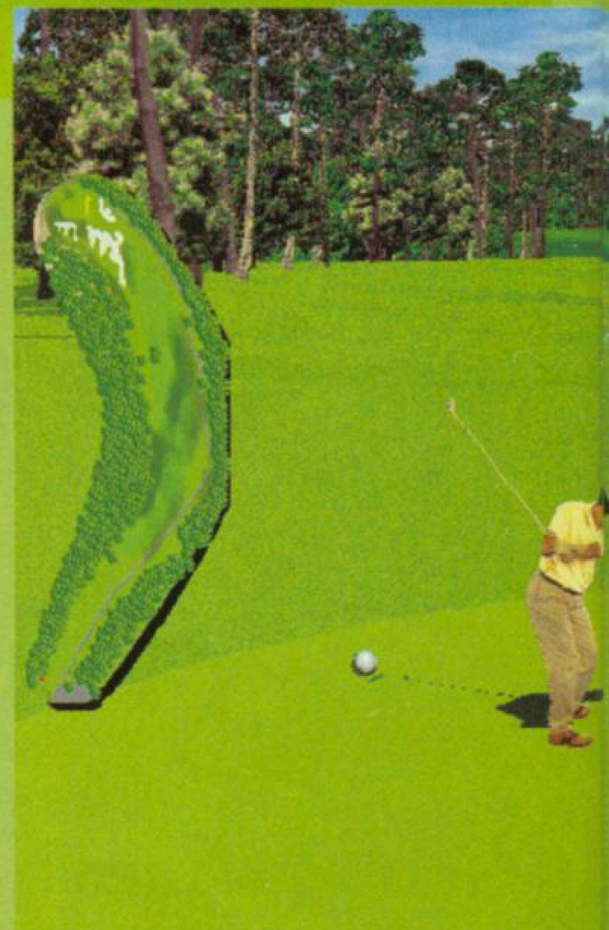
Po czym poznać, że rok się kończy? Po tym, że dywizja sportowa Electronic Arts wprowadza na rynek grę, w tytule której znajduje się numer roku następnego. Tak było z NHL rok temu (zresztą NHL 96 też ukaże się jeszcze przed gwiazdką), tak jest teraz z PGA Tour. Maniera ta jest cokolwiek dziwna, ale jedno ją w zupełności usprawiedliwia: jakość produktów, które rzeczywiście wyprzedzają konkurencję co najmniej o rok. Nie inaczej jest z PGA 96 – to bez wątpienia najlepsza gra golfowa świata.

Zabawa toczy się na dwóch malowniczych torach: Avenel i Spyglass Hill, przeniesionych do gry z niespotykaną dotychczas maestrią. Jako towarzystwo posłuży nam 14 znanych graczy PGA (Zawodowej Federacji Golfowej) – pieczołowicie przedstawiono ich zachowania na polu, łącznie z wybuchami radości czy niemą wściekłością.

Gra ma charakter zręcznościowy – masz wskazać, gdzie chcesz trafić, a następnie zatrzymać dwa suwaki w odpowiednich miejscach. Nie oznacza to oczywiście ominięcia podstawowych zasad i praw golfa (wybór kija, ukształtowanie terenu, wiatr) – krótko mówiąc, PGA jest czymś pomiędzy Scottish Open a Links 386, choć bliżej tego pierwszego.

Oprawa, podobnie jak w przypadku opisywanego w tym numerze The Need for Speed, jest znakomita. Wysoka rozdzielczość, masa filmików i zdjęć wszyskiego, co ma jakikolwiek związek z grą.





PGA TOUR 96
Electronic Arts Sports 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	90%

Całość okraszono nastrojową muzyką i odpowiednimi efektami dźwiękowymi.

Kilka słów należy się prezentacji rozgrywki. To coś fenomenalnego! Kunsztownie tworzona grafika (szczególne wrażenie wywiera naturalny, skanowany trzeci plan) w połączeniu z efektami dźwiękowymi i znakomitą animacją tworzą nastrój spokojnej, dystyngowanej partyjki golfa (for gentlemen, only). To jest fakt, a nie slogan.

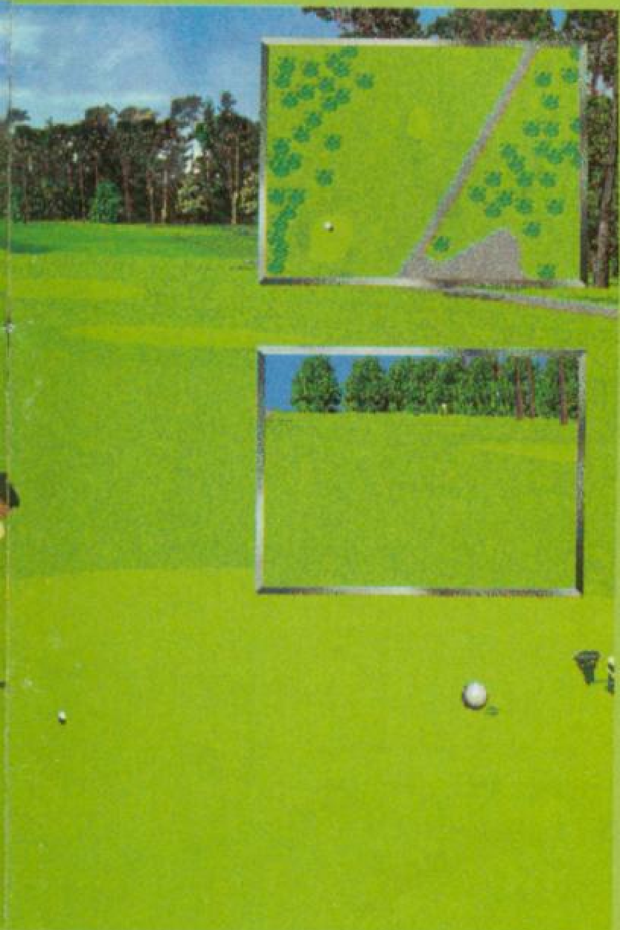
PGA Tour 96 to szczególna gra. Pozwoliła mi zrelaksować sterany nauką, pracą oraz bujnym życiem towarzyskim mózg i przeżyć parę chwil w świecie jakże innym od naszej cyberwirtualnej rzeczywistości. I to jest bardzo piękne.

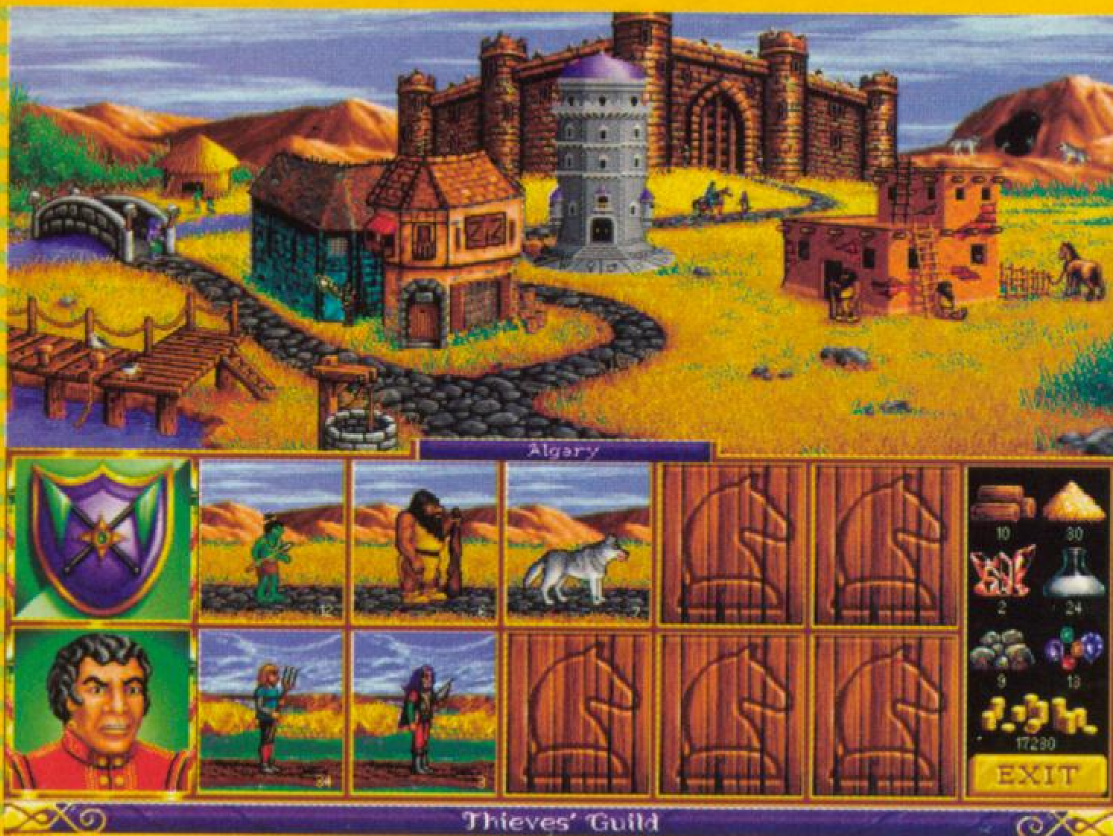
Alex

PS Grę do testów przekazała firma CD Projekt.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69







Skomplikowany świat AD&D w pewnym momencie może się stać zbyt nużący. Dziesiątki współczynników, wyrafinowany proces posługiwania się magią i licznymi, tajemniczymi przedmiotami prowadzi do obłędu i wycieńczenia. Czasami trzeba więc sięgnąć do przysłowiowych „korzeni" – powrócić do źródeł prostoty, która pozwoli zapomnieć o trudach przeliczania rojów cyferek i skoncentrować się na Przygodzie.

Heroes of Might & Magic to właśnie taki przyjemny korzeń. Główni bohaterowie określani są za pomocą zaledwie czterech podstawowych parametrów – siły ataku, zdolności obronnych oraz mocy i wiedzy – używanych do rzucania czarów. Co dziwne, sami bohaterowie nie biorą udziału w walkach. Są tylko dowódcami wspomagającymi swoje siły militarne (np. za pomocą czarów).

W skład wojsk wchodzą kreatury najrozmaitszego autoramentu. Centaury, gryfony, gobliny, minotaury – żeby wymienić tylko kilka fantastycznych „nacji" – czy choćby zwykli łucznicy i paladyni, pochodzący z bardziej realnego świata. Jednymi z najpotężniejszych istot są, na szczęście niezbyt licznie występujące, smoki. Pokonanie większej ich szajki można uznać za poważny sukces, choć nie jest to zupełnie niemożliwe.

Gra Heroes... bardzo przypomina drugą część Warlords. Grafika o wysokiej rozdzielczości jest jednak o niebo lepsza i przedstawia nieco bardziej cukierkowy świat. Sama gra jest dużo trudniejsza. Próbowałem swych sił zaledwie na dwóch pierwszych z 4 dostępnych poziomów trudności, gdyż pozostałe są po prostu bezsensowne. W niektórych misjach dochodzi do absurdalnych sytuacji, w których gracz rozpoczyna kampanię z niewielkim oddziałkiem, zaś jedyna droga strzeżona jest przez tabun żądnych krwi przeciwników.

W znacznym stopniu zostały rozbudowane możliwości udoskonalania posiadanych przez gracza zamków. W każdym z nich mamy do wyboru szereg zabudowań,



HEROES OF MIGHT & MAGIC
New World Computing 1995
Strategiczna-RPG
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

których podstawowym celem jest „produkcja" różnego rodzaju sił zbrojnych. Do najważniejszych budynków należy niewątpliwie Wieża Magów, od jej poziomu zależy ilość i rodzaj czarów dostępnych dla bohaterów – bez nich walka przeradza się raczej w „obronę Częstochowy".

Magiczno–Mocarni Bohaterowie stanowią całkiem miłe preludium do Mortal Kombat. Tym bardziej, że dzięki opcjom sieciowym pozwalają na grę kilku przeciwników na raz. Szczerze polecam.

McSon

Heroes of Might & Magic



Scroll

Scroll to w miarę klasyczna gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w Aleksandrii. Jako młody egiptolog przybywasz do tego miasta w celu wykonania pewnych badań i zostajesz wplątany w paskudną aferę. Ktoś chce wywołać z zaświatów złe starożytne bóstwa egipskie. Na początku niewiele wiesz o całej sprawie, dopiero w trakcie gry odkrywasz prawdę.

Podobnie jak w Sherlocku Holmesie, pomiędzy lokacjami poruszasz się po mapie miasta. Obsługa programu została uproszczona prawie do maksimum. Kursor zmienia kształt w zależności od czynności, którą da się wykonać w danym miejscu. Gdy na przykład przedstawia parę nóg – możesz wejść w drzwi itd. Od czasu do czasu masz okazję coś wziąć. Przedmioty pojawiają się w Twoim inwentarzu, do którego dostęp uzyskujesz przesuwając kursor w prawym dolnym rogu i klikając myszą.

W dowolnym momencie gry możesz zajrzeć do notatnika prowadzonego przez głównego bohatera. Znajdziesz tam wskazówki na temat tego, co masz dalej robić. Jest to pomocne w niektórych momentach. Nie firma Psygnosis pierwsza wpadła na to, że delikatny system podpowiedzi w przygodówce jest mile widziany.

Żeby wiedzieć, co się wokół Ciebie dzieje, musisz uważnie czytać wszystkie papiery, które Ci wpadną w ręce i słuchać, co mają do powiedzenia inne postacie. Czasami podczas rozmowy będziesz miał kilka możliwości zachowania. W takim przypadku część tekstu jest podświetlona na pomarańczowo. Wystarczy kliknąć na żądanej opcji.

Grafika, choć wyświetlana w niskiej rozdzielczości, przedstawia się dosyć ładnie. Nie jest to jednak żadna rewelacja. Dźwięk przeciętny, podobnie muzyka. Gdyby gra wyszła dwa lata temu niewątpliwie zrobiłaby karierę, lecz dzisiaj pewnie przejdzie nie zauważona. A szkoda, bo scenariusz jest naprawdę ciekawy i wciągający.

Frogger

THE SCROLL
Psygnosis 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	80%





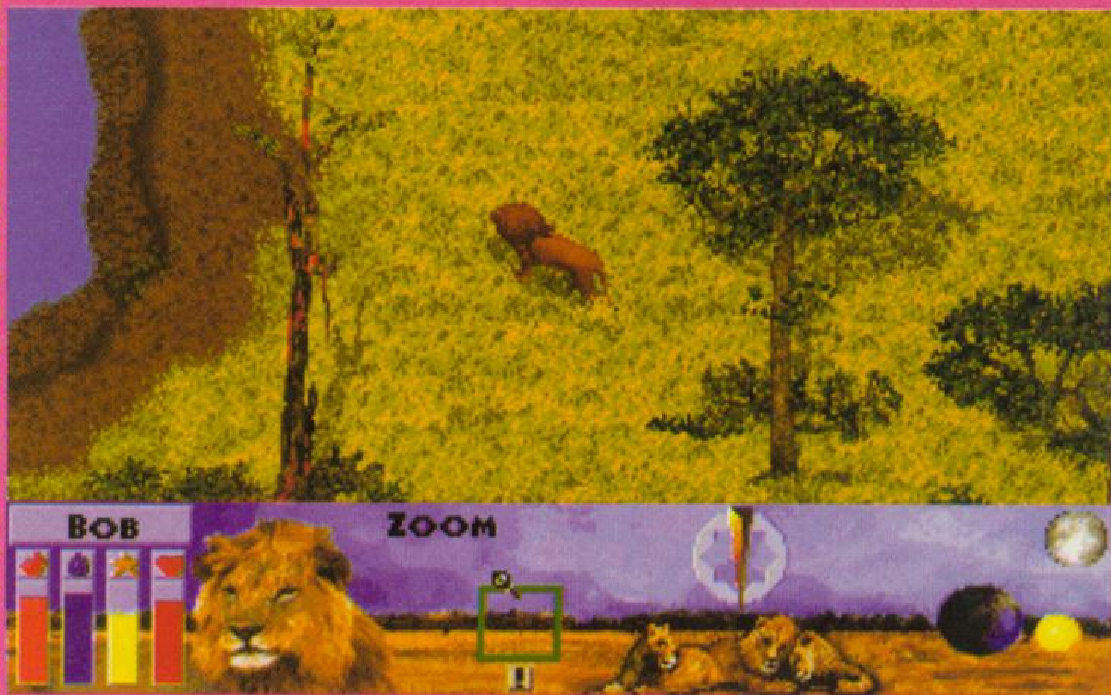


Lion

Jeszcze zapewne nie wszyscy zdążyli się nacieszyć udawaniem wilka (gra Wolf), a już mamy następcę tego sympatycznego programu. Tym razem los wskazał miłe zwierzątko, popularnie zwane lwem. Trochę ulepszona grafika, zmienione scenariusze, nowy bohater i już jest nowa gra. Jakie to proste, nie?

Lion wita nas wspaniałymi zdjęciami w wysokiej rozdzielczości, przedstawiającymi scenki rodzajowe z życia lwów. Potem pojawia się menu główne. Podobnie jak w Wolfie masz do wyboru jeden z kilkunastu scenariuszy, symulację oraz encyklopedię. Dołączona jest jeszcze opcja demonstracyjna dla tych, którzy wolą popatrzeć zamiast samemu się męczyć. Uruchamiając symulację (trochę dziwne słowo w odniesieniu do lwa, nie?) masz możliwość ustawienia zadowalających Cię parametrów, między innymi ilości opadów, zwierzyny oraz oczywiście częstości występowania myśliwych.

Obsługa gry pozostała prawie niezmieniona. Lwem poruszamy za pomocą myszki, mając do wy-



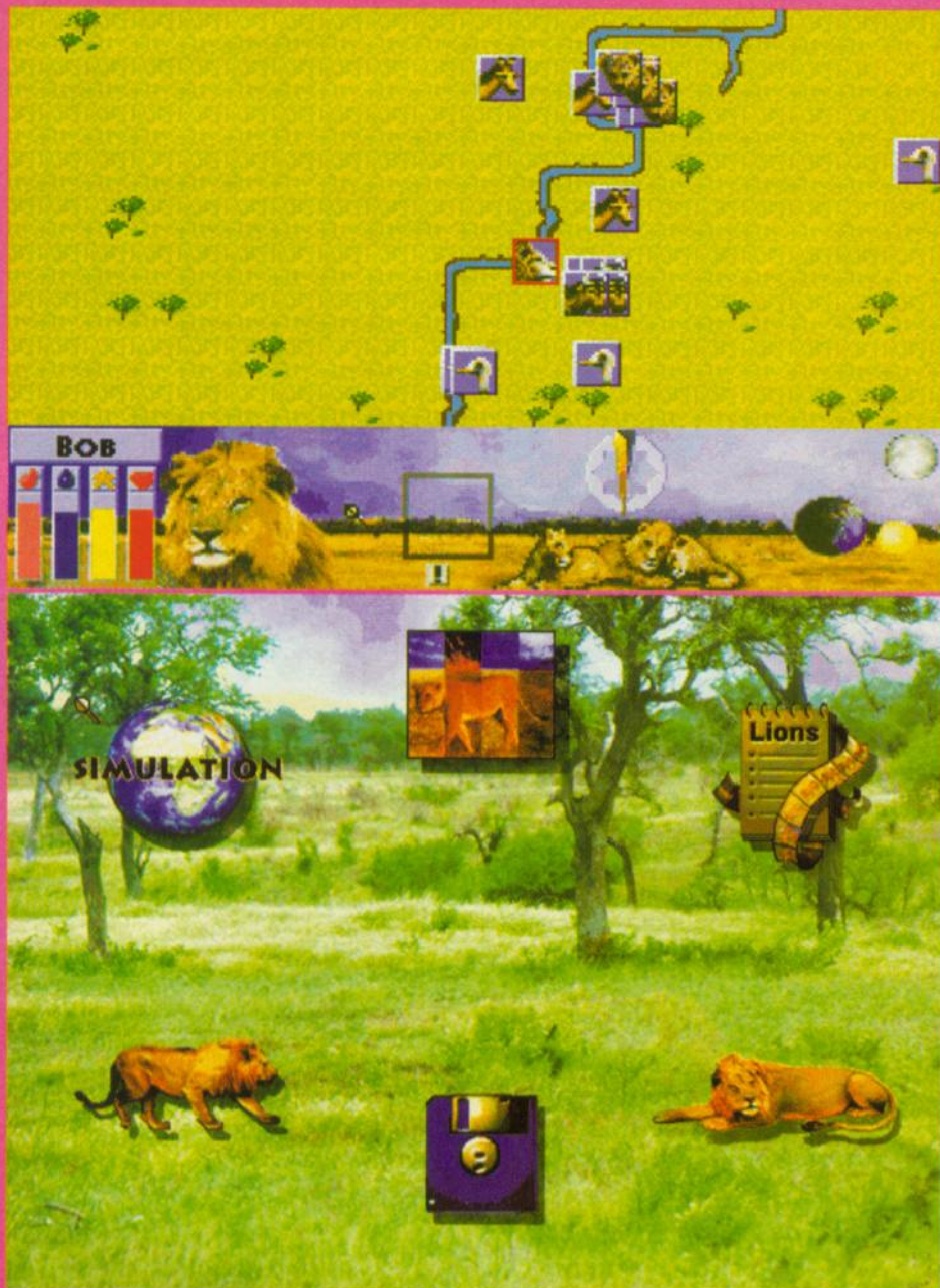
Abuse

Od czasów Another World czy jego następnej części, Flash Back, nie grałem w naprawdę dobrą platformówkę. Dopiero Abuse pomógł mi znowu polubić ten gatunek.

Na początku gra nie wydaje się wciągająca – ot, prowadzisz niedużego androida przez ciemne korytarze, w dłoniach dzierży on sporawą laserową spluwencję. Niby nic szczególnego.

Jednakże od razu ujawniają się pierwsze różnice w stosunku do np. takiego Flash Back. Głównie chodzi o sterowanie postacią. Za pomocą klawiszy kursorów na klawiaturze poruszasz nią w różnych kierunkach, zaś myszą celujesz i strzelasz do atakujących Cię kreatur. W pierwszych dziesięciu minutach sterowanie to jest bardzo niewygodne, bo przecież nie każdy ma dwie prawe ręce: lewą musi więc położyć na klawiaturze, a prawą na myszy (mańkuci odwrotnie). Można się do tego jednak przyzwyczaić i okazuje się, że taki sposób kierowania cyborgiem jest cool!

W pełni zadowalająca jest atmosfera gry. Przede wszystkim mamy zupełny brak muzyki. Czaisz się w ciemnym korytarzu... Starasz się stąpać cicho, by nie zauważyły Cię wrogie stwory. Słyszysz tylko własny oddech... Nagle do Twych uszu dociera cichy szmer... Serce zaczyna Ci bić szybciej, wzrasta poziom adrenaliny. Czekasz na atak, ale nic się nie dzieje – tylko te tajemnicze odgłosy. Robisz niepewny krok do przodu i nagle przerażający ryk rozdziera powietrze. Z ukrytej w suficie ko-



boru trzy prędkości biegu. System wykrywania zwierzyny również jest analogiczny z tym znanym z Wolfa. W skrócie: wywęszyć pożywienie, odnaleźć, dogonić, unieszkodliwić. Nic trudnego, lecz tylko w teorii (bo tak naprawdę, to nie narodził się chyba jeszcze mocarz zdolny złapać strusia).

Prezentowane od czasu do czasu zdjęcia mają pierwszorzędną jakość. Sama symulacja jest wyświetlana w trybie VGA (320×200×256) tak, jak to było w Wolfie. Teren jednak bardziej kolorowy i egzotyczny – przynajmniej ja wolę biegać po sawannie zamiast po lesie, w którym za każdym drzewem stoi maniak z flintą.

W sumie Lion jest grą całkiem miłą. Pomijając fakt, że jest bliźniaczo podobny do Wolfa można powiedzieć, że to udana produkcja. Ma szansę podzielić sukces poprzednika. Ciekawe tylko, co będzie następne, bóbr, słoń, a może stonoga? W końcu encyklopedia zwierząt jest spora, a w Sanctuary Woods jak widać pieniążków nie brakuje. No cóż, muszę kończyć, bo mi padlina stygnie...

Frogger



LION

Sanctuary Woods 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

mory spadają na Ciebie cztery obrzydliwe kreatury. Czy się przed nimi obronisz, zależy od rodzaju posiadanej przez Ciebie broni i umiejętności posługiwania się nią.

Na początku Twój facecik dostaje prosty karabinek laserowy. Z czasem możesz zdobyć wyrzutnię granatów lub nawet bazookę. W przeciwieństwie do np. Black Thorne, w Abuse masz wszystkie rodzaje broni na raz, a aktualnie używaną wybierasz z odpowiedniego menu u dołu ekranu.

Grafika w Abuse jest raczej przeciętna, chociaż istnieje możliwość ustawienia trybów aż do 1280 na 1024 punkty, widzisz wtedy większy fragment planszy.



Pod każdym względem gra warta polecenia miłośnikom gatunku.

PiŁA/KtS
(pila@maloka.waw.pl)



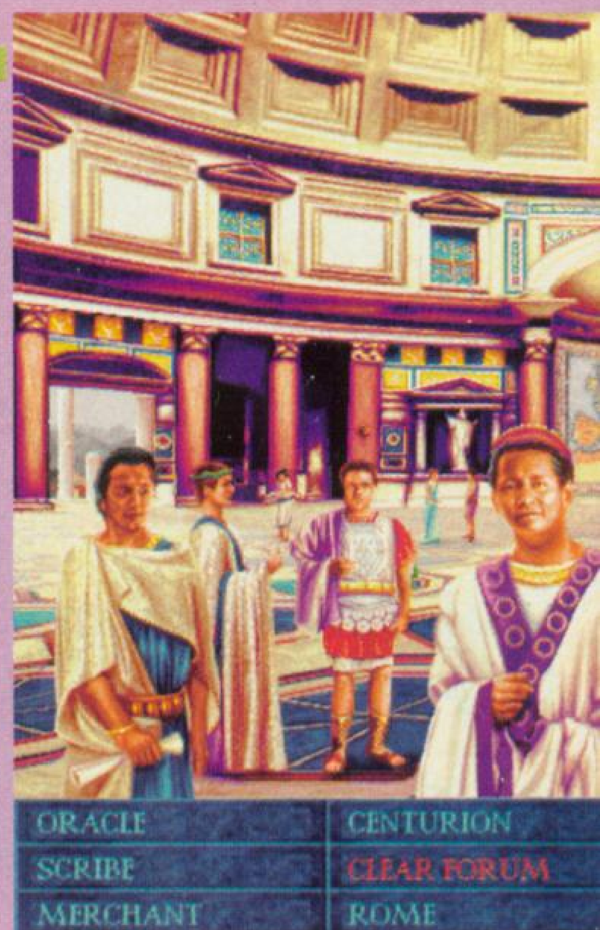
ABUSE

Crack-Dot-Com 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

Caesar II





W 1992 r. firma Impressions wydała knota pod tytułem Caesar. Gry typu SimCity były wówczas na fali, a realia starożytnego Imperium Rzymskiego to zawsze przyciągający motyw. Wkrótce opublikowano wersję 2.0 gry, praktycznie nie różniącą się niczym od pierwowzoru.



Minęły trzy lata i tym razem pod szyldem Sierra On-Line wychodzi wielki remake gry, mający się tak do oryginału, jak Pirates! Gold do Pirates! Przeprowadzono zmianę całego wystroju graficznego.

Jak napisałem, Caesar I był grą bardzo kiepską od strony merytorycznej, a skoro Caesar II raczej się pod tym względem nie zmienił, należałoby wystawić mu także negatywną ocenę. Po tygodniu grania mogę powiedzieć, że zastrzeżeń jest niemało.

W SimCity 2000, nawet jak się ostro zaszalało, gra serwowała przynajmniej slumsy – poczerniałe, stare bloki. To miało swój klimat, czuło się, że miasto jest żyjącym organizmem, a nie budowlą z klocków. W C2 zaś widać jak wszystkie domy, niczym w meksykańskiej fali na stadionie, stają się bardziej luksusowe, lub mniej – bo akurat zburzono forum albo pociągnięto nowy akwedukt. Gracz nie czuje osobistej więzi ze wznoszonym przez siebie miastem. Poza tym Caesar II surowo każe za najmniejsze odstępstwa od żelaznych, matematycznych reguł, sterujących rozwojem aglomeracji.

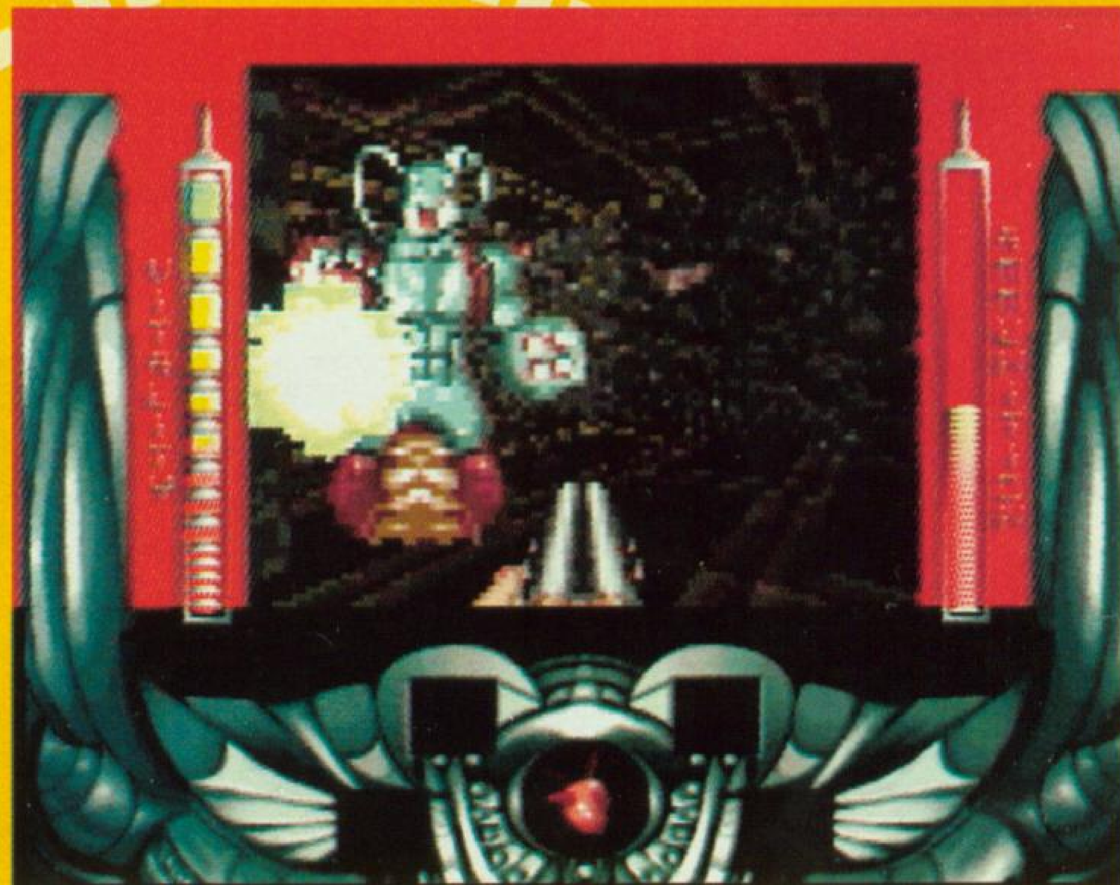
Alien Breed 3D

W dość długiej serii gier z cyklu Alien Breed ostatnia pozycja – Alien Breed 3D – jest najbardziej oryginalna i z całą pewnością najlepsza. Tradycyjna dwuwymiarowa grafika została zastąpiona 3D, ze wszystkimi „bajerami" znanymi chociażby z Dooma. Gry tego rodzaju są dość pospolite w świecie pecetów, ale na Amigę zaczęły się pojawiać od niedawna. Alien Breed 3D niewątpliwie stosuje najbardziej zaawansowane techniki programowania. Jest to pierwsza amigowa gra, w której jednocześnie zastosowano „krzywe ściany", teksturowane sufity i podłogi oraz w pełni wykorzystano trzeci wymiar, czyli wysokość. Gracz może strzelać przez okna, ostrzeliwać przeciwników stojąc na podeście i czołgać się.



ALIEN BREED 3D
Team 17/Ocean 1995
Zręcznościowa
Amiga A1200/4000, CD32

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%



Elementy przygodowe są standardowe: znajdź odpowiednią kartę kodową, naciśnij przełącznik itd. Za to wielkie brawa należą się projektantom poziomów – poziomy są nie tylko dość obszerne, ale i bardzo urozmaicone. Dziwi niestety jedna rzecz – brak opcji mapy. Jest to bardzo uciążliwe, szczególnie na ostatnich poziomach, i zmusza gracza do bardzo uważnego oglądania ścian.

Pod względem wyboru rodzajów broni, gra na pierwszy rzut



CAESAR II

Sierra 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

Na końcu zalety. Pobieżny kontakt z grą musi prowadzić do wniosku, że reprezentuje ona najlepszą grafikę wśród gier „simopodobnych". SimCity 2000 przy tej konkurencji odpada. Każdy budynek w C2 jest kunsztownie renderowany. Ważne wydarzenia komentowane są naprawdę uroczymi animacjami z zastosowaniem grafiki podobnego sortu (coś jak Hell i Bioforge).

Ciekawym pomysłem, zresztą sprzed trzech lat, jest prowadzenie gry na dwóch poziomach – miasta i całej prowincji. Na tym drugim także można ciągnąć drogi, stawiać forty, porty a nawet mury. Liczba farm i kopalni wyraźnie odbija się na rozwoju przemysłu w samym mieście.

Reasumując – jest to „must see" dla każdego miłośnika simopodobnych strategii, ale za rok i tak nikt nie będzie tej gry pamiętał.

Marcin Grabski
FidoNet 2:480/80.101



oka nie prezentuje się najlepiej. Pozory na szczęście mylą. Każdy z pięciu systemów uzbrojenia jest na tyle zróżnicowany, że praktycznie wcale nie odczuwa się konieczności posiadania jeszcze innych argumentów w dyskusji z Obcymi. Te same uwagi można odnieść do przeciwników.

Mankamentem gry, wynikającym prawdopodobnie z chęci ograniczenia liczby dysków, są powtarzające się typy tekstur na ścianach. Atmosferę grozy i tajemniczości tworzy spora liczba sampli naśladujących wycie i krzyki stworów. Pod względem szybkości Alien Breed 3D plasuje się mniej więcej w środku stawki. Gra ewidentnie była robiona z myślą o A1200 i na tym komputerze, zwłaszcza z Fast RAM, chodzi w pełni zadowalająco. Co ciekawe, na Amigach ze znacznie lepszymi procesorami, szybkość gry wcale wyraźnie nie rośnie (wynika to z wykorzystania coppera!).

Standardowo program uruchamia się w dość małym okienku, ale można też, kosztem dokładności grafiki, zagrać na znacznie większym ekranie. Dla entuzjastów gry we dwójkę przewidziano połączenie przez kabel. W sumie Alien Breed 3D jest w tej chwili najlepszą grą doomopodobną, jaka ukazała się na Amigę.

Roman Sadowski

Kolejna obniżka cen produktów Atari

Świąteczna oferta Consumer Electronics Trade (ważna do 31 XII):

NOWA CENA JAGUARA: 650 zł!
Dla członków GamblerClubu: 630 zł!!!

Jaguar w zestawie z grą kosztuje taniej! Możesz zaoszczędzić nawet 260 zł! W zestawie z Alien vs Predator – 850 zł, z Bubsy – 750 zł, z Kasumi Ninja – 850 zł, z Tempest 2000 – 800 zł, z Wolfenstein 3D – 800 zł, z Val d'Isere – 800 zł.

W ofercie jest już 31 gier na Jaguara, a do końca roku ma przybyć następnych 36.

		Raty			
	Cena GC	1. wpłata	12 m-cy	6 m-cy	3 m-ce
Atari Lynx II	189 zł	89 zł		21 zł	39 zł
Atari 1040 STFM	437 zł	189 zł	27 zł	50 zł	95 zł
Atari 1040 STE	627 zł	269 zł	38 zł	73 zł	

Firma prowadzi sprzedaż wysyłkową na raty na terenie całej Polski. Istnieje możliwość rozliczenia zakupu w starym sprzęcie (Atari, Commodore, Amiga, PC, Nintendo, Sega).

Consumer Electronics Trade, ul. Wieczysta 141/2, 50-550 Wrocław, tel./fax (0-71) 688 656.

Sprostowanie

Wszystkie gry na Jaguara, o których pisaliśmy miesiąc temu w artykule „Jaguarrrrrrr!", otrzymaliśmy oczywiście od firmy Consumer Electronic Trade, dystrybutora produktów Atari w Polsce. Dziękujemy i przepraszamy!

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości - skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).
Uwaga! Nowa, niższa cena Jaguara! (patrz ramka wyżej).

Komunikat ZiP Soft

Niestety, w październiku nikomu nie udało się ukończyć Phobosa. Przeznaczone dla wytrwałych nagrody poczekają zatem do końca listopada.

Powodzenia!

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
255	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	1MB	61,00	55,00
271	Colonization	MicroProse	3,5'	1MB	85,40	77,00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	61,00	55,00
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	3,5'	A500, 1MB	61,00	55,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86,25	77,00
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	3,5'	Amiga 1200, 4000, 2MB	79,30	70,00
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	3,5'	1MB	79,30	70,00
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB RAM	67,10	60,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
259	Midwinter II	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
43	Shadowlands	Domark	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00
96	Wing Commander	Origin	3,5'	1MB	18.30	16.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
140	Armored Fist	NovaLogic	3,5'	386, 4MB RAM	61,00	55,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
209	Bioforge	Origin	CD	486DX/40, 8MB RAM	109,80	99,00
142	Blade of Destiny	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM	61,00	55,00
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	98,82	88,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
212	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	386DX/40, 8MB RAM	61,00	55,00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85,40	78,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	109,80	99,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146,40	130,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
239	Daedalus Encounter	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61,00	55,00
215	Discworld	Psygnosis	CD	386DX/40	103,70	93,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
145	Ecstatica	Psygnosis	CD	486DX/33, 4MB RAM	79,30	72,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	61,00	55,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
52	Fields of Glory	MicroProse	3,5'	386/16, 2MB RAM	61,00	55,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
241	Full Throttle	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB RAM	183,00	165,00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	3,5'	386SX/25, 2MB RAM	67,10	57,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
149	Hell	Gametek	CD	486, 4MB RAM	103,70	93,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
72	IndyCar Racing	Virgin	3,5'	386DX/25, 4MB	56,12	50,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3,5'	386SX/16, 4MB RAM	67,10	57,00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB RAM	66,00	59,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	63,00	57,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
231	Klik & Play CD (PL)	Europress	CD	386, 4MB RAM, VGA, mysz	109,80	99,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69,54	62,00
159	Litil Divil CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM	69,54	62,00
157	Little Big Adventure	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	103,70	93,30
263	Lost Eden	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
265	Magic Carpet - Hidden Worlds	Electronic Arts	CD	gra Magic Carpet	67,10	60,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	CD	386, 4MB RAM	78,32	70,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
164	Novastorm	Psygnosis	CD	386SX, 4MB RAM	70,30	63,00
79	Pacific Strike	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM	67,10	57,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
244	Phantasmagoria	Sierra	CD	486DX/40, 8MB RAM	164,70	148,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
13	Privateer	Origin	3,5'	386/25, 4MB RAM	73,20	65,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	91,50	82,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69,54	62,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	91,50	82,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
67	Shadowcaster	Origin	3,5'	386SX, 4MB RAM	61,00	55,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	80,52	72,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	80,52	72,00
248	Star Trek	MicroProse	CD	486DX/33, 8MB RAM, VESA	158,60	142,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
113	Theme Park	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM, VGA/VESA	79,30	70,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67,10	60,00
115	UFO; Enemy Unknown CD	MicroProse	CD	386/20, 4MB RAM	103,70	90,00
23	Ultima Underworld II	Origin	3,5'	386SX, 2MB RAM	73,20	66,00
226	US Navy Fighters	Electronic Arts	CD	486DX/25, 4MB RAM	103,70	90,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
131	Wing Commander Armada	Origin	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	103,70	93,00
228	Wolfpack	NovaLogic	3,5'	AT, 640KB, VGA	46,36	42,00
174	Wolfpack CD	NovaLogic	CD	386	54,90	49,00
267	Woodruff	Sierra	CD	486, 8MB, Windows 3,1	98,82	89,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
268	Gunship 2000	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
116	Hoyle Book of Games vol, 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol, 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol, 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
87	Rampart	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
42	Shadowlands	Domark	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
269	Super Strike Commander	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00
270	Wing Commander II	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

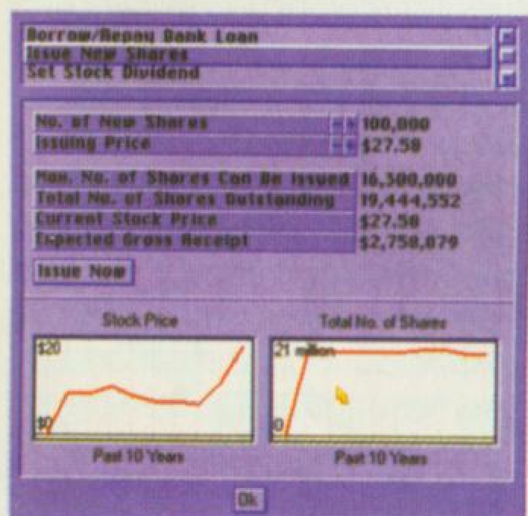
NEWS

Baryon



Oto znakomita strzelanka, pod względem wielu rozwiązań przypominająca bardziej gry z automatów niż swe pecetowe poprzedniczki. Mamy więc quasifotorealistyczną grafikę (bardzo dobrą!) i animacje, ultraszybką akcję i to, co najciekawsze – giniesz od jednego trafienia przeciwników. Mamy też masę nowych typów broni i szansę na posiadanie olbrzymiej siły ognia. Bardzo dobra (i trudna) gra. Termin: już jest. Producent: Acro Software. Komputer: PC. (Alx)

Capitalism



Wreszcie zapowiada się naprawdę dobra gra finansowa. Oto mamy możliwość działania w sześciu dowolnych branżach i totalny wpływ na cały przebieg produkcji, od lokalizacji fabryk przez technologie i struktury cen, aż do strategii marketingowych. Do tego dochodzi jeszcze giełda, a wszystko to maksymalnie realistyczne, jeśli chodzi o ekonomię (weźmy na przykład możliwość szybkich ataków na konkurencję – przez podkupywanie akcji czy gwałtowne obniżki cen). Czekam z niecierpliwością. Termin: już jest. Producent: Enlight Software/Interactive Magic. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Chronicles of the Sword



Znakomita przygodówka, przypominająca trochę Cyberię, choć rzecz dzieje się za czasów króla Artura, a nie w przyszłości. Oprawa prawdziwie bajkowa: wszystko renderowane, wysoka rozdzielczość i 32 tys. kolorów (!!!). Poza wątkiem przygodowym pojawią się też elementy zręcznościowe. Po prostu bomba. Termin: styczeń 1996. Producent: Sony Interactive. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Darker



Ta gra to jeden wielki popis umiejętności programistów. W pełni wektorowa grafika zaskakuje swą złożonością i jakością – jednocześnie nie tracąc nic z płynności. Sama gra nie szokuje niczym specjalnym, ot, kolejny niby-kosmiczny symulator, takie Inferno, ale grafika naprawdę kopie tyłek! Nie sądzę, żeby to był hit, ale dla koneserów – pozycja absolutnie obowiązkowa. Termin: już jest. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: LiComp. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Destruction Derby



Samochodówki atakują! Po The Need For Speed i Fatal Racing czas na kolejną znakomitą grę samochodową. Destruction Derby, znane ze swej wcześniejszej wersji na PlayStation, to morderczе wyścigi samochodowe, w których celem gracza jest nie tylko dojechać do mety, ale także porozbijać swoich wrogów. Grafika niestety tylko w VGA, ale za to niezwykle dopieszczona i płynna (fotorealistyczna też, rzecz jasna). Termin: już jest. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: LiComp. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Deadline



Kolejna z zapowiedzi Psygnosis – i to jaka! Gra stawia Cię w pozycji dowódcy oddziału specjalnego, mającego za zadanie rozwiązać sytuację konfliktową (20 różnych do wyboru). Choć graficzna prezentacja przypomina mocno słynne UFO (czy właściwie, ze względu na tematykę, nie mniej słynny Sabre Team), sam gameplay jest inny. Tu liczy się zaplanowanie akcji, rozpoznanie terenu i wybór najmniej ryzykownego rozwiązania – podczas akcji niewiele już można zmienić. Oprawa ładna, grafikę zrealizowano w modnej ostatnio, cokolwiek podbitej rozdzielczości 320×240. Termin: styczeń 1996. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: LiComp. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Defcon 5



W roku 2205 następuje wymiana uzbrojenia w bazie kosmicznej Defcon 5. Cały ludzki personel już ją opuścił, ty zaś jesteś cybernetykiem, który instaluje systemy automatyczne. W tym momencie atakują Obcy. Zaczyna się gra, będąca połączeniem strzelanki doomopodobnej (obrona przed hordami Obcych) ze strzelanką zwykłą (atakujemy statki wroga) oraz przygodówką (z czasem okazuje się, że cała sprawa to efekt sabotażu) i strategią (sterowanie systemem obrony). Oprawa standardowa: renderowane filmiki, full motion video, bajery rowery. Termin: święta 1995. Producent: Millenium/GT Interactive. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

ESPN Extreme Games



Znakomita zręcznościówka o „skejcie" (bądź innym rolerze czy rowerzyście górskim) czerwonym, co przez ulice swego miasta mknie, znana wcześniej oczywiście z PlayStation (i specjalnej deskorolki, którą można było podłączyć do konsoli). Fotorealistyczna grafika i możliwość wykonywania dziesiątków niesamowitych sztuczek ekwilibrystycznych w interakcji z rozmaitymi elementami toru. Czekam z niecierpliwością.
Termin: 1995/96. Producent: Psygnosis. Dystrybutor: LiComp. Komputer: PC CD–ROM. (Alx)

Kajko i Kokosz PC



Wreszcie doczekaliśmy się (gra ukazała się z ponad półrocznym opóźnieniem) pecetowej wersji tej polskiej przygodówki, wydanej początkowo na Amigę. Nasi dobrzy tytułowi przyjaciele znów muszą uratować Mirmiłowo przed

NEWS

zakusami Zbójcerzy. Niewątpliwą atrakcją gry są grafiki rysowane przez samego Janusza Christę – autora komiksów. Gra odstaje od najnowszych zachodnich produkcji, ale jest ciekawa i godna polecenia. Termin: już jest. Producent: SevenStars/Artica. Komputer: PC. Cena: 49 zł. (Alx)

Krazy Ivan



To oczywiście dzielny radziecki żołnierz walczący z inwazją Obcych, którzy w roku 2018 zaatakowali Syberię. Nasz bohaterski Ivan jest wkładką mięsną do wielotonowego robota bojowego (w stylu Metaltech czy Mechwarrior). Żołnierz oczywiście pędzi jak głupi w samobójczej misji przez pięć różnorodnych terytoriów, niszcząc wrogów i uwalniając więźniów. Zapowiada się nieźle. Termin: styczeń 1996. Producent: Sony Interactive. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

The Machines



Merit Studios ma pecha – co zrobią grę, to im nie wyjdzie. Nie inaczej jest z The Machines, grą w zasadzie niezłą, szkoda tylko że w oprawie iście przedpotopowej (czytaj: z 1991 r.). Widziane z góry walki robotów naprawdę mogą wciągnąć (tym bardziej, że mamy olbrzymi wpływ na wyposażenie naszego robota i jego naprawy), niestety, grafika i muzyka są koszmarkowate. Trzymajcie się z daleka. Termin: już jest. Producent: Junkyard/Merit Studios. Dystrybutor: Digital Multimedia Group. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Mario



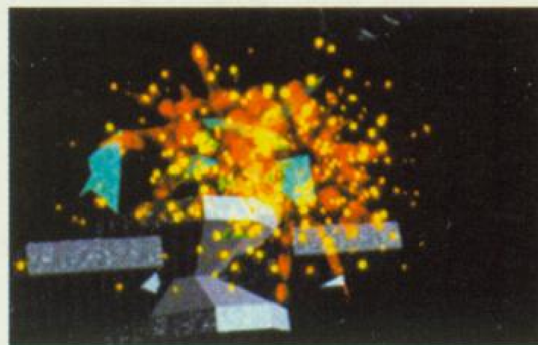
Sympatyczne maleństwo – platformówka bardzo podobna do znanego przeboju konsolowego. Znakomite kolory, ładne animacje, prostota obsługi i wartka akcja – oto zalety tej gry. Czegoś tak głupiutkiego już dawno nie widziałem, ale grałem naprawdę z przyjemnością. Termin: już jest. Producent: ATG Soft. Komputer: PC. (Alx)

PC Rally



Świetna zręcznościówka samochodowa z widokiem z góry, przypominająca nieco Rally Championship. Do wyboru dwa samochody (dlaczego tak mało?!), z możliwością wymiany silnika, opon i hamulców na lepsze. Jechać można na trzech trasach o zróżnicowanym poziomie trudności. Mimo charakteru zręcznościowego gra momentami reprezentuje realistyczny model jazdy (poślizgi, zderzenia, dachowania). Masa dobrej, dynamicznej rozrywki. Termin: już jest. Producent: Digital Dreams Multimedia. Komputer: PC. (Alx)

Star Rangers



Pamiętacie Star Raiders na Atari? Oto gra zbliżona w klimacie, czyli połączenie strategii i strzelanki. Jako członek Galaktycznej Straży Granicznej (or something) musisz bronić Galaktyki przed atakami Obcych. Część strategiczna rozgrywki cokolwiek trąci szachami, część zręcznościowa to przyzwoity kosmiczny symulator z grafiką SVGA (bardzo dobra!). Termin: już jest. Producent: Interactive Magic. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Tyrian



Całkiem niezła strzelanka z widokiem z góry, autorstwa firmy Epic Megagames. Oferowane są spore możliwości rozbudowy sprzętu bojowego, a także całkiem udana nić fabuły. Grafika i muzyka sympatyczne. Gra chyba nieco słabsza od omawianego tu Baryona, ale naprawdę niezła. Termin: już jest. Producent: Epic Megagames. Dystrybutor: LK Avalon. Komputer: PC. Cena: 39 zł. (Alx)

KRONIKA TOWARZYSKA

Branża się bawi

Otwarcie nowego sklepu firmy CD Projekt (przy ulicy Indyjskiej 25A) 14 października 1995 r. stało się okazją do bezprecedensowego w historii spotkania towarzyskiego całej branży. Część oficjalna została skrócona do minimum z powodu olbrzymiego tłoku w pomieszczeniu i po komunikacie: „A teraz zapraszamy na część nieoficjalną" impreza przeniosła się do wynajętego White Pubu, gdzie bawiono się do rana, wypijając po drodze 5 hektolitrów piwa i zjadając bliżej nieokreślone, acz olbrzymie, ilości zakąsek (w tym kilka sosów, których skład wzbudził podejrzliwość Dr. De Stroyera).

Na imprezie, jak mawiają Amerykanie, „Był każdy, kto jest kimś". Jeśli chodzi o część branży wywodzącą się z undergroundu – stawili się wszyscy, z CSL-em na czele. Jeżeli chodzi o redakcje to poza Światem Gier Komputerowych z Bydgoszczy nie zabrakło nikogo. Najsłabszą reprezentację mieli dystrybutorzy – z rozmaitych przyczyn. Jak przystało na poważną imprezę toczyły się rozmowy na szczycie, lecz w miarę upływu czasu (i piwa) wszyscy zeszli na tematy bardziej przyziemne. Ci, którym nie chciało się podtrzymywać konwersacji, mogli pograć w bilard lub potańcować.

W porównaniu z konkurencją Secretową obojga redakcji (która stawiła się co do sztuki, wedle list w stopkach redakcyjnych), Wasi dzielni chłopcy–Gamblerowcy pod względem ilościowym wypadli dość blado, opuszczeni przez swego Naczelnego i kilku innych renegatów. Natomiast pod względem jakościowym niewątpliwie przodowaliśmy. Piszący te słowa imponował swą rzymską postawą i wspaniałą muchą (hiszpańską?), natomiast entree Dr. De Stroyera wywołało bez wątpienia największy entuzjazm na sali. Długie godziny, spędzone na rozmowach m.in. (w kolejności alfabetycznej) z Borkiem, Emilusem, Gulashem, Jasonem din Altem, Martinezem, Miczem, Red Jackiem, Sir Haszakiem i wieloma innymi utwierdziły nas w radosnym przekonaniu, że jesteśmy znani, a może nawet lubiani.

Owe filozoficzne rozważania na szczęście nie przysłoniły nam spraw ciała i już koło północy towarzystwo zdradzało przejawy wielkiej radości, który to stan nieustannie się pogłębiał (o czym jednak nie będziemy dokładnie pisać). Najważniejsze, że taka impreza się odbyła i wszyscy (nawet konkurenci) doskonale się bawili.

Alex & Frogger

NETWORLD + INTEROP 95

Atlanta (stan Georgia), miasto przyszłorocznych igrzysk olimpijskich, od 26 do 29 września br. gościła targi poświęcone sieciom komputerowym. W dwóch potężnych halach zgromadzono stoiska firm oferujących sprzęt i oprogramowanie związane z tą tematyką.

Ale nawet na tak poważnej imprezie nie mogło zabraknąć gier i rozrywki oraz... przedstawiciela Gamblera. Delektując się łykami poważnej wiedzy, odwiedzałem też stanowiska, gdzie poważne panie i panowie (niestety, młodzieży poniżej lat 16 na teren targów nie wpuszczano) jeździli, strzelali, latali – słowem, bawili się jak dzieci, czyli robili to, czego nie wypada robić w domach i nie wolno w biurach.

Największym wzięciem cieszyły się wyścigi samochodowe. Zawodnik siadał w fotelu, mając przed sobą małą, sportową kierownicę i ekran z wyświetlaną trasą, a pod stopami pedały gazu, hamulca i ewentualnie sprzęgła (jeśli wybrał wariant z ręczną skrzynią biegów). Automatyczna skrzynia biegów oferowała maksymalną prędkość 196 mil na godzinę (315 km/h), a ręczna – 201 mph (323 km/h). Wyścig określany szumnie jako odpowiednik Daytona skusił nawet mnie. Pomimo braku wprawy w tego typu rozrywkach i ogromnej tremy, zasiadłem do rywalizacji z 3 innymi zawodnikami i w rezultacie przyjechałem na przedostatnim, III miejscu. Ale też taki wyścig, to nie grzeczna jazda prymusów z college'u, lecz typowa „wolna amerykanka". Spychanie na bandę, zajeżdżanie drogi i wyrzucanie na pobocze – to podstawa sukcesu.

W innej części hali odbywały się loty na wirtualnej lotni. Sama lotnia była zresztą jak najbardziej prawdziwa, choć nieruchomo przymocowana do podłoża, a zawodnika doczepiano do niej w sensie dosłownym. Jedynie jego głowę pakowano w przyrząd wyświetlający trasę lotu.

Dalej na 24 stanowiskach trwała bezpardonowa walka o życie w środowisku sieciowego Dooma II i Descenta. Każda z tych gier uruchomiona była na 12 stanowiskach, zaopatrzonych w potężne 21-calowe monitory NEC i 20-watowe pary głośników.

Andrzej Majkowski

POKŁOSIE ECTS'95 AMIGA

Od chwili bankructwa firmy Commodore posiadacze Amig nie byli rozpieszczani. Wiele znanych firm przerwało prace nad rozpoczętymi projektami, inne zapowiadały wręcz zaprzestanie wydawania gier na ten komputer. Tegoroczna jesienna edycja targów ECTS, mimo wyjaśnienia się sytuacji Amigi, nie zmieniła w diametralny sposób tej tendencji, choć powoli pojawiają się symptomy ożywienia rynku. Warto jednak dodać, że na ECTS nie pojawiła się część firm tradycyjnie związanych z Amigą (np. Gametek, Kompart i kilka innych), choć w ich zapowiedziach jest kilka ciekawych pozycji.

21st Century Entertainment

Do kolekcji ciekawych fliperów wydanych przez tę firmę można dołączyć kolejną pozycję – Pinball Mania. Nie znajdziemy tu bajerów w stylu opcji multiball czy też możliwości gry w wysokiej rozdzielczości, znanych z Pinball Illusions, ale z pewnością będzie to solidna porcja rozrywki. Ciekawostką jest fakt, że gra ma być dołączana do pakietu oprogramowania, dostarczanego z nowymi Amigami.

Domark

Jeśli kogoś jeszcze nie znudziły menedżery piłkarskie, powinien być zadowolony z kolejnej produkcji tego typu, zapowiadanej przez Domark. Championship Manager 2 jest reklamowany jako jeden z najbardziej realistycznych



menedżerów. Hiperrealistyczne możliwości transferowe, modułowa budowa umożliwiająca dołączanie dodatkowych dysków z danymi (zawierających informacje o ligach innych niż wyspiarskie) i rozwinięte opcje statystyczne mają zapewnić tej grze przewagę nad konkurencją. Drugą pozycją w ofercie Domarku jest **Total Football** – kolejny symulator piłki nożnej. Na pierwszy rzut oka wyróżnia go ładna izometryczna grafika oraz stosunkowo spora różnorodność strzałów i sposobów prowadzenia piłki.

Mindscape

Oferta tej firmy, mimo wcześniejszych zapowiedzi, ograniczała się tylko do jednego tytułu na Amigę.



Tiny Troops, bo o nim mowa, to skrzyżowanie gry strategicznej ze zręcznościową – coś w stylu Cannon Fodder, tyle że z bardziej rozbudowaną fabułą i opcjami. Ponad 30 różnych typów jednostek, różnorodne tereny z „interaktywnymi" lokacjami, walki z gigantycznymi bossami – to tylko część atrakcji oferowanych przez tę pozycję.

MicroProse

Jak zawsze wiadomości z tej firmy (dotyczące Amigi) są niejasne. W oficjalnym katalogu MicroProse znalazła się tylko gra Pizza Tycoon. To jedyna w swoim rodzaju strategia, pozwalająca zbudować prawdziwe imperium gastronomiczne. Z drugiej strony, jeszcze niedawno pojawiały się w prasie informacje o decyzji niewydawania tej gry (ze względu na ograniczenia pamięciowe). Co ostatecznie stanie się z Pizza Tycoon? Sądzę, że dowiemy się tego już w najbliższych tygodniach.

Ocean & Team 17

Na stoisku tej firmy można się było zapoznać z kilkoma grami spod szyldu Team 17. Alien Breed 3D – to amigowa wersja Dooma (zdecydowanie najlepsza pozycja w swojej kategorii – patrz str. 72). Z kolei Spheris Legacy – to gra





RPG w stylu Zeldy, z bardzo rozległymi terenami do spenetrowania. Wreszcie **Worms**, czyli kolejna wariacja na temat Cannon Fodder i Lemmings (o tej grze pisaliśmy już szerzej w zapowiedziach pecetowych). Większość tych pozycji powinna być już dostępna w chwili ukazania się tego tekstu. O dalszych planach Team 17 na razie niewiele wiemy.

Warner Interactive Entertainment

W zapowiedziach tej firmy można było znaleźć kilka prawdziwych rodzynków. Pierwszym nich jest Primal Rage – nawalanka pre-



zentująca krwawe walki najprzeróżniejszych dinozaurów (wersja automatowa naprawdę robi imponujące wrażenie). Następne dwie gry są produkcjami należącego do WIE teamu Renegade. Pierwsza z nich to Flight of the Amazon Queen – przygodówka w stylu Secret of Monkey Island, z bardzo ładną grafiką i całkiem interesującą fabułą (już jest) oraz **Chaos Engine 2**, czyli kontynuacja znanego hitu sprzed dwóch lat, znacznie ulepszona i rozbudowana (między innymi dodano opcję gry przeciwko sobie w sieci).

Roman Sadowski

FAIR

27-29 października 1995 r.

GAMBL

Piątek, godzina 11.00. Wrota kina Capitol otwierają się na oścież i do środka wlewa się tłum. I już wiemy, że jest nieźle: lwia część zwiedzających powinna o tej porze być w szkole, wybrała jednak Gambleriadę, I Polskie Targi Gier Komputerowych. Ci, którzy targi odwiedzili, wiedzą, że było warto. Ci, którym okoliczności nie pozwoliły dotrzeć na czas, niech żałują – takich targów w naszym pięknym kraju jeszcze nie było. Wyobraźcie sobie miejsce, gdzie na żywo można podziwiać wszystkie nowości, o których dotąd tylko się czytało. Miejsce, gdzie można w nie zagrać! Gdzie gry kosztują taniej i są nowsze niż mogliście to sobie wyobrazić. Gdzie można wypróbować wszystkie sprzedawane w kraju konsole. Można porozmawiać z polskimi autorami Waszych ulubionych gier, zapytać o ich plany, a nawet podrzucić jakiś pomysł. Popatrzeć, jak w Turnieju Mortal Kombat zmagają się mistrzowie Polski. Powtarzam: czegoś takiego jeszcze nie było. Ale jest, i niech blisko 10 000 zwiedzających powie Wam, czy to dobrze. A teraz oddaję głos tym, którzy targi obejrzeli także z perspektywy widza. (ws)



Przed wejściem było tak...

Gdybym powiedział, że przebojem wystawy było stoisko Gamblera, to bym skłamał. Jednakże dla zwiedzających stanowiło dość atrakcyjny obiekt – jak na stoisko rzecz jasna... Redakcja Gamblera zasadziła się przy samym wejściu. Na ladach stały dwa komputery, oblegane non stop z racji zainstalowanych na nich gier. Na pierwszym można się było spróbować z kumplem w Mortal Kombat 3. Drugi komputer pozwalał postrzelać z GameGuna do żywych celów w Crime Patrol. Podobnie wyglądały stoiska konkurencyjnych redakcji, ale pod względem stanowisk dla graczy byliśmy nie do pobicia.

Na targach wystawiały się wszystkie ważniejsze firmy sprzedające i produkujące legalne gry, m.in. CD Projekt, Digital, IPS, Mirage i wiele innych. Można było kupić po atrakcyjnych cenach praktycznie wszystkie

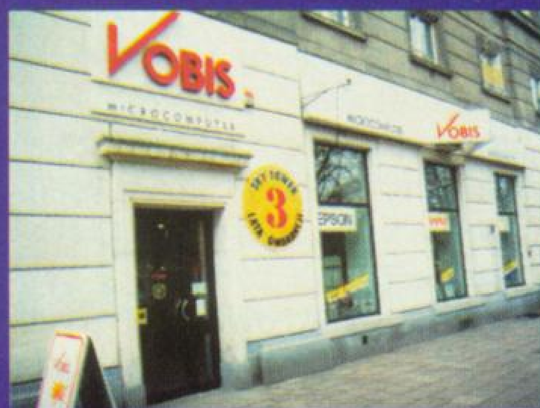

Trudny strzał pod górkę

TURNIEJ MORTA

Mortal Kombat jest cyklem gier kultowych – to jasne dla każdego gracza. Jednak, mimo wszystko, nie spodziewaliśmy się aż takiej popularności naszego Turnieju. Ale zacznijmy od początku. Pomysł Turnieju Mortal Kombat narodził się w niewątpliwie genialnej głowie niżej podpisanego, po czym sam Wielki Szef zadecydował o połączeniu go z Gambleriadą. Kiedy tylko zaczęliśmy przyjmować zgłoszenia, stało się jasne, że nie będziemy w stanie zorganizować rozgrywek dla blisko tysiąca osób, które zadeklarowały udział w Turnieju. Stąd też Alex (przy małym moim współudziale) ułożył pytania, mające przetestować Waszą znajomość gry. Niektóre z nich były naprawdę podchwytliwe, ale biorący udział w eliminacjach poradzili sobie doskonale. Do 64-osobowego finału zakwalifikowali się bez problemu tylko ci, którzy dali najwyżej jedną złą odpowiedź. Ci, którzy popełnili dwa błędy, musieli wziąć udział w losowaniu. I oto mieliśmy 64 Wspaniałych, którzy, dodajmy to, spisali się doskonale, przybywając na Turniej nawet z najdalszych krańców Polski.

Adam „Skorpion" Rulez!

Przy ośmiu stanowiskach komputerowych (Pentium + karta muzyczna GUS Ace) rozpoczęliśmy w niedzielny poranek 29 października rozgrywki. Najpierw zawodnicy walczyli do dwóch wygranych rund, potem do trzech wygranych rund, by wreszcie, gdy została najlepsza szesnastka, walczyć do dwóch wygranych walk. Jedni mieli wśród postaci Mortala swego faworyta i pozostawali mu wierni, inni zmieniali postacie. Wierność chyba się jednak opłacała, gdyż Adam Wojtunik z Jasła od początku do końca faworyzował Skorpiona i ten właśnie duet: Adam i Skorpion zwyciężył wszystkich pozostałych rywali (niektórych wręcz deklasując). Co ciekawe, drugi nasz finalista (Piotr Cybulski) również walczył Skorpionem, a w pojedynku o trzecie miejsce (Maciej Kłos i Krzysztof Jelski) spotkały się dwie Kitany. W pokazowej walce nasz zwycięzca zmierzył się z Alexem i bezlitośnie, bez sza-



Stąd przyszły komputery


Turniej zaraz się zacznie


Ostatnie poprawki na liście


Zawodnicy gotują się...

ERIADA

FAIR



najnowsze hity. Nie zabrakło również polskich developerów, jak MarkSoft, Avalon czy Arrakis.

Techland zaskoczył wszystkich bijatyką Prawo Krwi na naprawdę wysokim poziomie. Seven Stars pokazało pecetową wersję gry Kajko i Kokosz, zaś w przygotowaniu ma przygodówkę Alfabet Śmierci – w grudniu będzie wersja na Amigę, na PC prawdopodobnie na początku przyszłego roku.

Na stoiskach dystrybutorów Nintendo prezentowano trzy konsole: Super Nintendo, kieszonkową konsolkę Game Boy oraz nowy system Virtual Boy, wyposażony w 32-bitowy procesor RISC i stereoskopowy wyświetlacz. Firma Consumer Electronics Trade pokazała Jaguara wraz z nową, atrakcyjną ofertą cenową.

Pomiędzy stoiskami krążyli ludzie z chorągiewkami patronującego targom radia RMF FM. Krakowską stację reklamował sympatyczny smok, który łaził po targach, co chwilę schylając się pod rusztowaniami, i rozdawał cukierki.

Przez cały czas na terenie targów działał radiowęzeł. Oprócz dobrej muzyki były więc reklamy, informacje oraz liczne konkursy prowadzone zarówno przez organizatorów, jak i wystawców. Na stoiskach można było wygrać gry, plakaty i wiele innych atrakcyjnych nagród. Każdy posiadacz ważnego biletu miał szansę zdobyć jedną z wielu płyt CD, z wersjami demonstracyjnymi gier, fundowanych przez IPS.



A po wejściu tak

Wielką atrakcją była Jaskinia Gier. Każdy mógł się sam przekonać, czy dana gra mu odpowiada, czy nie. Większość prezentowanych produktów była dostępna w licznych stoiskach, gdzie sprzedawano gry. Można tam było zagrać w wersję demo Wing Comandera IV – gra ma zoptymalizowany kod, dzięki czemu działa dużo lepiej od swej poprzedniczki. Miłośnicy awiacji mogli zostać Maverickiem, w grze Top Gun firmy Spectrum Holobyte, albo pilotować Su-27. Na innym stanowisku można było pograć w rewelacyjny Fade to Black, następcę Flashbacka. W jaskini prezentowano także takie hity, jak The Need for Speed,

KOMBAT 2

cunku dla powagi naszego redaktora, założył mu dwa razy flawlessa (Alex grał Kitaną). Ale nie ma się co dziwić, gdyż redaktor z konkurencyjnego miesięcznika, przyglądający się walkom, powiedział o Adamie Wojtuniku krótko: ten człowiek jest najlepszy na świecie.

Niesamowita i wspaniała była publiczność. Salę kinową wypełnił tłum kilkuset osób gorąco dopingujących zmagania zawodników (od ćwierćfinałów wszystkie walki przedstawialiśmy na kilkumetrowym ekranie). Okrzyki, oklaski, gwizdy – wszystko to przypominało raczej mecz włoskich czy greckich klubów piłkarskich niż komputerową zabawę. Było naprawdę wspaniale. Warto też dodać, iż walki przebiegały w niezwykle sportowej atmosferze. Nie było przepychanek i kłótni, a walka na ekranie ani razu nie zmieniła się w walkę przed ekranem. Zawodnicy, choć zdenerwowani, wykazali się chwalebnym poczuciem fair play.



do walki!

Prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe

1. Kto wg scenariusza do MK2 wygrał pierwszy turniej? Odp: **Liu Kang**.
2. Jakich postaci z MK1 zabrakło w MK2? Wymień wszystkie. Odp: **Sonia, Kano, Goro.**
3. Co należy zrobić, aby walczyć ze „znakiem zapytania"? Odp: **Stosować tylko low kick w walce z poprzednim wrogiem.**
4. Dokończ zdanie: you are supreme... Odp: **Mortal Kombat warrior.**
5. Czy Shang Tsung może zmienić się w Kintaro? Odp: **Tak – gdy robi Fatality.**
6. Dokończ zdanie: Goro to człowiek-..., a Kintaro człowiek- ... Odp: **Smok i tygrys** (odpowiedź **kot** była też zaliczana).
7. Czyj pocałunek jest śmiertelny? Odp: **Kitany, Mileeny** (wystarczyło wymienić jedną postać).
8. Kto w MK2 jest mnichem? Odp: **Liu Kang, Kung Lao** (wystarczyło wymienić jedną postać).
9. Kto w MK2 jest bogiem? Odp: **Rayden, Shao Khan** (wystarczyło wymienić jedną postać).
10. Kogo szuka Jax? Odp: **Soni**.
11. Czy w Mortal Kombat pojawia się św. Mikołaj? Jeżeli tak, to kiedy? Odp: **Tak, w czasie walki na moście.**
12. Czy grając w Mortal Kombat można zagrać w Arkanoida? Odp: **Tak**.
13. Dlaczego Shang Tsung w MK2 jest młodszy niż w MK1? Odp: **Bo Shao Khan go odmłodził** (uznawaliśmy wszystkie odpowiedzi mówiące o **reinkarnacji**, **wskrzeszeniu** itp. i wskazujące na **Shao Khana**).



Command & Conquer, Phantasmagoria i FIFA Soccer 96.

Megagwiazdą Gambleriady był Turniej Mortal Kombat II. Podczas rozgrywek, od początku do samego finału, wszystkie miejsca siedzące i stojące w sali kinowej, gdzie konkurs się odbywał, były zajęte. Natomiast na stoisku redakcji Top Secret odbyły się eliminacje do I Mistrzostw Polski Gier Komputerowych o Puchar Top Secretu. Jak widać, atrakcji nie brakowało, każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Pozostaje teraz poczekać do wiosny na drugą edycję targów, mam nadzieję, jeszcze bardziej udaną.

Frogger & Bryś

W jednym wydarzeniu targowym nie wszyscy mogli wziąć udział. Była to dyskusja szefów firm i konferencja prasowa, która odbyła się przy aktywnym udziale redakcji Gamblera. Pozwólcie więc, że podzielę się z Wami wrażeniami. Poziom merytoryczny był wysoki, choć stanowiska dyskutantów różniły się dość skrajnie: jedni narzekali na polską nędzę i niemożność sfinansowania produkcji dobrych polskich gier, inni podkreślali, że na tym rynku wciąż bardziej liczy się pomysł niż kasa. Wszyscy zgodzili się w ocenie rynku pirackiego: jest spory i nieprędko zaniknie, a jednocześnie piractwo nie jest już zabawą, lecz kryminalną profesją – świadczy o tym m.in. pojawienie się nielegalnych kopii kompaktów. I tym optymistycznym akcentem kończę. (ws)



W Jaskini Gier...



...ożywają dekoracje

PS Redakcja Gamblera dziękuje wszystkim dzielnym ludziom, którzy pomogli nam w organizacji Turnieju i w obsłudze stoiska. Na naszą szczególną wdzięczność zasłużyli Radosław Pycia i Mariusz Ryciński, którzy – choć w żaden sposób nie związani z redakcją – pomogli nam, pracując wraz z innymi do późnej nocy.

Podziękowania składamy też organizatorom targów z Agencji Reklamowej Greit, których kompetencje powinny być wzorem dla wszystkich. Współpraca z nimi jest prawdziwą przyjemnością. Z niecierpliwością czekamy więc na maj i na następną Gambleriadę.



Virtual (Play)Boy

Sponsorzy Turnieju Mortal Kombat

1. **Multi-Pro** – firma specjalizująca się w sprzedaży oprogramowania i sprzętu multimedialnego. Fundator pierwszej nagrody (czytnik CD-ROM o poczwórnej prędkości, pudełko na 40 dysków kompaktowych z zawartością).
ul. Pereca 2, 00-849 Warszawa, tel. 24 61 49
2. **Personal Multimedia Computers** – firma sprzedająca sprzęt multimedialny (joysticki, karty muzyczne, głośniki, hełmy wirtualne). Fundator pierwszej nagrody (karta Advanced Gravis), drugiej (joystick Gravis Analog Pro) i trzeciej (Gravis PC GamePad). Firma PMC dostarczyła nam również osiem znakomitych kart dźwiękowych GUS Ace, wykorzystanych w trakcie Turnieju.
ul. Emilii Plater 47, 00-118 Warszawa, tel. 26 18 89
3. **Tornado** – przedstawiciel firm Logitech i Dexxa. Fundator drugiej nagrody (karta Logitech Soundman Wave).
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel. 40 01 03
4. **Vobis Microcomputer** – jedna z największych w Polsce firm zajmujących się sprzedażą komputerów. Warszawska filia Vobisu dostarczyła nam osiem PC, na których toczyły się turniejowe walki.
ul. Gen. Wł. Andersa 33, 00-159 Warszawa, tel. 31 85 42
5. **Mirage Software** – firma zajmująca się sprzedażą i produkcją gier i programów użytkowych. Otrzymaliśmy od niej oryginały Mortal Kombat 2.
ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 77 77
6. **IPS Computer Group** – firma zajmująca się sprzedażą i produkcją gier. Wyłączny dystrybutor wielu znanych zachodnich producentów. Fundator nagród dla zawodników z miejsc 5–8.
ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642 27 66
7. **CD Projekt** – firma zajmująca się sprzedażą programów multimedialnych. Fundator nagród dla zawodników z miejsc 5–8 (gry i GameGuny) oraz nagród specjalnych (plakatów Mortal Kombat 3) dla zwycięzców.
ul. Indyjska 25a (sklep), Marszałkowska 7/3 (biuro), 02-916 Warszawa, tel. 25 07 03
8. **Magurex** – producent akcesoriów komputerowych. Firma dostarczyła rozdzielacze pozwalające podłączyć dwie klawiatury do jednego peceta.
ul. Mickiewicza 45, 05-820 Piastów, tel. (0-2) 723 75 05

Zdjęcia wykonał Tomasz Kulisiewicz

Cała redakcja Gamblera składa podziękowania wszystkim, którzy nadesłali zgłoszenia na Turniej, wszystkim, którzy następnie przyjechali do Warszawy, wspaniałej publiczności, sponsorom i swoim współpracownikom, którzy stworzyli sprawnie działającą ekipę techniczną i sędziowską, a także Andrzejowi Majkowskiemu z Wydawnictwa Lupus, który okazał się wymarzonym sekretarzem zawodów. To dzięki nim wszystkim Turniej okazał się tak wielkim sukcesem. A tych, którym się nie powiodło, zapewniam: ten Turniej nie jest ostatni i dla Was też zaświeci słońce.

Jacek Piekara

Oto pierwsza ósemka Turnieju:

1. Adam Wojtunik
2. Piotr Cybulski
3. Krzysztof Jelski
4. Maciej Kłos

5-8. Tomasz Grzeczyński
Wojciech Czajkowski
Rafał Makowski
Radosław Machoń

SEQUELE (CZĘŚĆ PIERWSZA?)

Tworzenie kolejnych części dzieła (zwanych z angielska sequelami) to obyczaj silnie zakorzeniony w ludzkiej naturze - aby się o tym przekonać wystarczy obejrzeć wielotomowe sagi leżące w każdej księgarni czy tytuły kaset w wypożyczalniach wideo. Z natury rzeczy nie jest to zły nawyk (Pisma Świętego TEŻ są dwie części), inna sprawa, że rzadko kiedy poziom pierwowzoru zostaje zachowany.

Zjawisko to opanowało także komputerową rozrywkę - kolejne części gier, które zrobiły karierę, to rzecz zupełnie normalna. Od „reszty świata" sequele komputerowe różnią się jednak zasadniczo. Otóż nie obowiązuje tu (powszechna w literaturze czy filmie) zasada, że kolejne produkcje są coraz słabsze od oryginału. Oczywiście, bywa i tak, ale rzadko. Najczęściej następcy reprezentują podobny, a nawet lepszy poziom. Powód? Prosty: postęp techniczny. Sequel gry jest tworzony później niż oryginał (genialne spostrzeżenie, nieprawdaż?), co za tym idzie, autorzy mogą wykorzystać nowe technologie i, przede wszystkim, nowe generacje komputerów - co najczęściej daje grę znacznie efektowniejszą. Nie dotyczy to pożałowania godnych przypadków tłuczenia kilku gier w oparciu o ten sam engine - choć i w takich sytuacjach trafiają się wyjątki, że wspomnę tylko Dooma II.

Tyle radosnego wykładu teoretycznego z cyklu „O Szopenie". Pora na mięcho, czyli kolejną dziesiątkę arcytrudnych i podchwytliwych pytań autorstwa niżej podpisanego, który niniejszym się żegna i zaprasza do następnej części swojego konkursu.

Alex Powozowy

Regulamin konkursu

1. Pytań jest 10. Pytania 1-3 za 1 punkt, pytania 4-5 za 2 punkty, pytania 7-9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jednej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Po każdej rundzie wśród zdobywców największej liczby punktów rozlosujemy nagrody: gry komputerowe ufundowane przez firmę CD Projekt (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax 25-07-03), książki ufundowane przez Wydawnictwo Iskry (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15, 27 86 49) oraz prenumeraty Gamblera ufundowane przez Wydawnictwo Lupus.
4. Po zakończeniu konkursu dwaj zdobywcy największej liczby punktów (w razie równej liczby punktów zdecyduje losowanie) otrzymają nagrodę główną - wyjazd na jesienną edycję targów ECTS, ufundowany przez Biuro Podróży Almatur (ul. Kopernika 15, 00-359 Warszawa, tel. 26 23 56, fax 26 35 07). Ponadto przewidujemy szereg cennych nagród pocieszenia.
5. Odpowiedzi będziemy przyjmować tylko na załączonym tu kuponie (można zrobić ksero), w kopertach z dopiskiem „Omnibus". Ostateczna data nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 25 grudnia (decyduje data stempla pocztowego).

Pytania konkursowe:

1. Jaki numer nosi ostatnia część cyklu Ultima?
2. Ile gier ukazało się w serii King's Quest?
3. Ile było gier z serii Kick Off?
4. Ile było części River Raid?
5. O słynnym Flashbacku mówiono (niezgodnie z prawdą), że jest drugą częścią innej legendarnej gry. Proszę podać, o jaką grę chodzi?
6. Która część przygód Larry'ego Laffera nigdy się nie ukazała?
7. Czy ukazała się (bądź ukaże) 3. część Dooma?
8. Jako która z cyklu pojawiła się gra Corridor 7?
9. W oparciu o engine gry Wolfenstein powstała nie tylko Spear of Destiny, ale także mniej znana gra, osadzona w klimacie fantasy. Proszę podać jej tytuł.
10. Jaki numerek nosi najdalsza część przygód Rogera Wilco, do której nasz przyjaciel dotarł do tej pory?

....
Imię

....
Nazwisko

....
....
....
Dokładny adres

....
Wiek

Kupon Omnibus 2

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....